آموزش گام به گام

تکنیکها ، تاکتیکها و قوانین

شطرنج

جدید

مولف : استاد هریت کستر

زیر نظر فدراسیون جهانی شطرنج





بسم الله الرحمن الرحیم

آموزش گام به گام :

شطرنج

تکنیک‌ها ، تاکتیک‌ها و قوانین

مؤلف : هریت کستر

ترجمه و تألیف :

مهندس هادی عبداللهی

انتشارات سپهر اندیشه

Castor , Harriet

کستر ، هریت ، ۱۹۷۰ ـ م.

آموزش گام به گام : شطرنج ، تکنیک‌ها ، تاکتیک‌ها و قوانین / هریت کستر ؛ ترجمه و تألیف هادی عبداللهی . ــ قم : سپهر اندیشه ، ۱۳۸۱ .

۶۴ ص. : مصور .

ISBN 964 - 93568 - 9 - 4

فهرستنویسی بر اساس اطلاعات فیپا .

عنوان اصلی :

۱. شطرنج . الف. عبداللهی صفی‌آبادی ، هادی ، ۱۳۵۳ ـ ، مترجم . ب. عنوان.

۵ک ۵/ ۱۴۴۹ GV ۷۹۴/۱

۱۳۸۱

کتابخانه ملی ایران ۱۷۴۵۸ ـ ۸۱م

E_mail : Sepehre_Andisheh@Hotmail.com

مرکز پخش : تهران ، بازار ، کوچهٔ مسجد جامع ، بازار کاشفی ،

پلاک ۲۶ ، انتشارات نشاط . تلفن : ۵۵۸۱۴۵۱۹ ـ ۰۹۱۲۱۵۷۹۰۳۱

نام کتاب: **آموزش گام به گام شطرنج**

ناشر: **انتشارات سپهر اندیشه**

مولف: **هریت کستر**

ترجمه و تالیف: **مهندس هادی عبدالهی**

تایپ و صفحه آرایی: **سمانه غلامی فر**

نوبت چاپ: **هفتم -۱۳۹۰**

تیراژ: **۵۰۰۰**

چاپ: **امیران**

ناشر همکار: **انتشارات نشاط**

قیمت: **۲۰۰۰ تومان**

ISBN: 964-93568-9-4 **شابک: ۹۶۴-۹۳۵۶۸-۹-۴**

فهرست مطالب

مقدمه مترجم

شطرنج واژهٔ تازی شدهٔ شترنج است از « شترنگ » پهلوی ، و از « شتورنگه »ی سنسکریت . این واژه در سنسکریت مرکب است از « شت » و در اوستا « سته » به معنی « صد » ، و رنج به معنی « رنگ » . و معنای « صد رنگ » مجازاً اختلاط چندین رنگ است.»

در فرهنگ نفیسی چنین آمده است :

« شطرنج بازیی معروفست و این لفظ مأخود از لفظ « چترانگا » ست که در زبان سنسکریت به معنی اندام چهارگانه سپاه ، یعنی فیل و اسب و اردّه و پیاده است . »

آنچه از شعر و ادب پارسی برآید آنست که شعرا و عرفای ایران از جملهٔ آشنایان به شطرنج بودند و این حقیقت را می‌توان از خلال شعر و ادب پارسی نیک دریافت . بسا ادبا که از حرکت‌های مهره‌ها یا موقعیت و « منصوبه » های آن سخن رانده‌اند که ما امروزه تعیین دقیق معنای برخی از مفاهیم به کار رفته را دشوار می‌یابیم و نسل ما را چندان آشنایی با این مفاهیم نیست . بیشتر آن بلندآوازگان با آگاهی کامل از چند وچون

بازی و حرکت مهره‌های آن، به رمز و کنایه، تمثیل و استعاره، در بیان مقصود خویش از این بازی بهره گرفته‌اند.

آوای پندآمیز عطار است که گوید: **چگونه شود که پیاده هم به شاه روی نیارد، و یا بر او دل نبندد.**

کُشد چون پیلِ مستش اسب در راه — پیاده رخ نیارد نیز در شاه

همچنین عطار گوید:

و گر گوید: نهم رخ بر رخ ماه — بگو: با رخ برابر چون شود شاه؟

و افسوس خاقانی از گردش دور گردون:

آسمان نطع مرادم بر فشاند — نه شهش ماند و نه فرزین ای دریغ!

سعدی در بیت زیر ناله می‌دارد که تا به کی باید در عرصهٔ شیراز پیاده باشد و دیگر «پیاده‌گان» فرزین:

میان عرصهٔ شیراز تا به چند آخر — پیاده باشم و دیگر پیادگان فرزین

ناصر خسرو تخت شطرنج و مهره‌هایش را چنین توصیف می‌کند:

کسی پر خانه دشتی دید، هرگز — نه دیوار و نه در بل پست و موجز
دو لشکر صف‌زده در خانهاشان — پسِ هر لشکری یکی مجاهز
وزیر و شاه و پیلان و سواران — ستاده بر طرف‌ها و مبارز
پیاده با سواران جمله بیجان — وزیر و شاه، بی‌فرمان و عاجز
به زخم و بند و کشتن گشته مشغول — نه آنجا گرد و نه خون، نه هزاهز
نه از خانه برون رفت آنکه بگریخت — نه خونی را دیت بایست هرگز

واما دربارهٔ هدف از بازی شطرنج هم بسیار نوشته‌اند، و از آن میان راوندی چنین گوید:

«... غرض کلی نهاد حرب است ... و پیاده از بهر آن یک خانه رود تا از سوار دور نماند، و شاه از آن (روی) یک خانه رود که روا نیست او را حرب کردن و دور رفتن، و فرزین را همچنین. و قوّت او از شاه از بهر آنست که شاه به تدبیر او کار کند و مُلک به تدبیر وزیر به کارست. و پیلان به دو خانه بر زوایا از آن روند که استواری از ایشانست تا از دور بایستند و آلات [1] نگاه دارند، و رفتار اسب به دو خانه از بهر آنست که

۱ـ مهره‌ها.

سواران باید که به هر جای توانند رسید ، و پیاده که فرزین می گردد از آنست که چون پیاده‌ای را که در حرب چندان قوت بود و عقل دارد که پیش لشکر رود و خویشتن را حفظ کند ، تا از همه بگذرد و هلاک نشود ، وزارت را سزاوار باشد ... »

و آنگاه گوید :

« و آن کس به شطرنج بازد ، باید که قصد شاهمات کند ، و هر دست که بازد و همهٔ بازیها بیند و به همهٔ خان‌ها نگاه کند و منصوبه‌ها [1] یاد گیرد . »

بازی شطرنج ، یک بازی واقعاً زیبای فکری است ، و همچنان که محققان روانشناسی کودک می‌پندارند که نوع اسباب‌بازی در تربیت و رشد شخصیتی آنان تأثیر می گذارد ، این سرگرمی سالم ، به ویژه از آنجا که جوانان امروز از ابزار ورزشی و تفریحی و هنری چندانی برخوردار نیستند ، مفیدترین و سالم‌ترین آنها در پرکردن اوقات بیکاری و دورماندن از پرتگاهها ، و رفتارهای ناهنجار اجتماعی است ، زیرا که این بازی زیبای فکری ، آدمی را به هوشیاری و تمرکز حواس می‌خواند ، شکیبایی می‌آموزد ، و روحیهٔ جستجوگری و ژرف‌نگری را توان می‌بخشد . افزایش توانایی در ملاحظات استدلالی و بررسی ، قیاس ، استنتاج ، و سرانجام ردیابی و دستیابی به راههای چاره و ابتکار از خصوصیات آنست . پیکاری فکری است در راه حفظ مهره‌ها و دفاع از آنان ، و یورش بر مهره‌های حریف ، که بر اساس شناخت و درک موقعیت‌هاست .

بازی خود دیدی ای شطرنجباز   بازی خصمت ببین پهن و دراز

مولانا

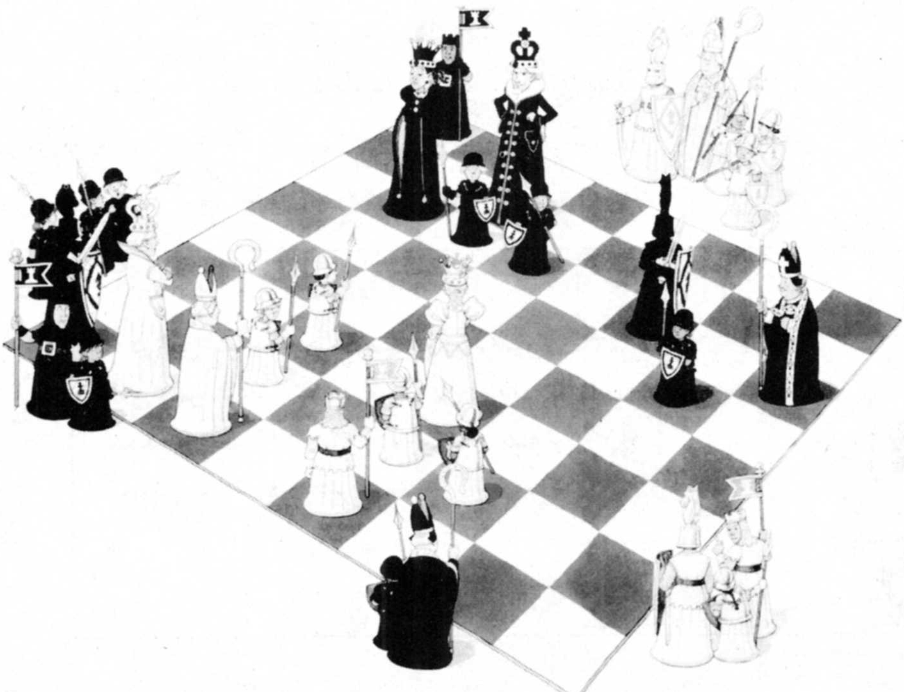
۱ـ ترکیبات مات .

دربارۀ شطرنج

شطرنج یکی از قدیمیترین بازیهای صفحه‌ای در دنیاست . اولین بازی هزاران سال پیش بود . این بازی مبارزه بین دو گروه که سفید و سیاه نامیده می‌شوند می‌باشد . این کتاب قوانین شطرنج را توضیح می‌دهد و نشان می‌دهد که چطور از مهره‌ها استفاده کنید . راهنماییهایی وجود دارد که چطور حمله کنید و چگونه دفاع نمائید .

یادگیری شطرنج تا حدودی بازی مشکلی است به خاطر اینکه اعضای زیادی در ابتدا وجود دارد . وقتی شما به وسط کتاب می‌رسید ممکن است با موفقیت چیزهایی را که یاد گرفته‌اید ادامه دهید . چیزهایی که شما جستُجو می‌کنید و بدنبال آن هستید در این کتاب نوشته شده است .

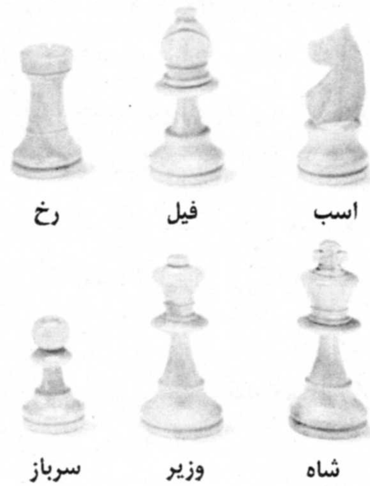
معماهایی در طول کتاب وجود دارد که می‌توانید خودتان امتحان کنید . البته جوابهای آنها در صفحه آخر مشخص شده است .



به چه چیزهایی برای بازی احتیاج دارید

برای بازی شطرنج احتیاج به دو گروه از مهره‌های سفید و سیاه و یک صفحه داریم . شما می‌توانید اینها را از اسباب‌بازی فروشی‌ها و یا فروشگاههای بزرگ تهیه کنید .

۱۶ مهره در هر گروه وجود دارد امّا ۶ نوع مهره با یکدیگر تفاوت دارند . آنها در تصاویر زیر نشان داده شده‌اند .



این عکس مهره‌های شطرنج را نشان می‌دهد .

اگرچه گروهها سیاه و سفید نامیده می‌شوند اما آنها واقعاً سیاه و سفید نیستند بلکه یکی روشن و یکی تیره است . هر نوع مهره شکل خودش و روش حرکت خودش را دارد .

تقریباً در هر گروه بعضی مهره‌ها قدرتمندتر از بقیه هستند .

علامتها

در این کتاب ، این علامتها برای نشان دادن مهره‌ها استفاده می‌شود. این به شما کمک می‌کند که آنها را که روی صفحه شطرنج هستند واضحتر ببینید .



چیدن مرتب مهره‌ها

در ابتدای بازی شطرنج ، بازیکنان روبروی یکدیگر ، و جلوی یکدیگر صف می‌کشند . صفحه مرتب شده است . مهره‌ها همیشه به ترتیبی که در زیر نشان داده شده مرتب می‌شوند .



۱) **شاه و وزیر کنار یکدیگر در میان مربعها (مربعهای میانی) هستند .**

۲) **وزیر سفید روی مربع سفید قرار داده می‌شود .**

۳) **وزیر سیاه روی مربع تیره می‌باشد .**

٤) **رخها درگوشه‌های صفحه قرار دارند.**

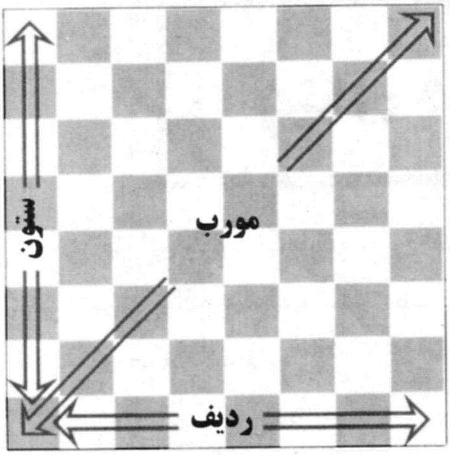
٥) **اسبها کنار رخها می‌باشند .**

٦) **فیلها کنار اسبها قرار می‌گیرند .**

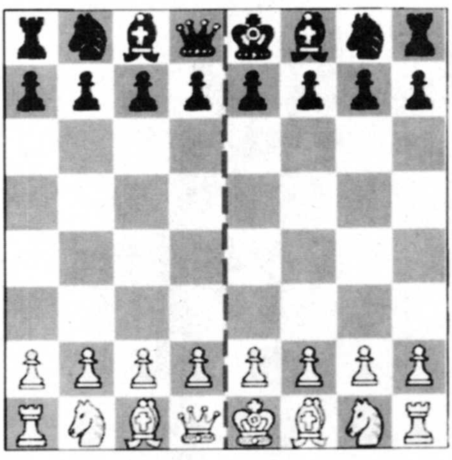
۷) **سربازها در یک ردیف و در جلوی مهره‌های دیگر قرار می‌گیرند .**

شما و حریفتان با هر حرکت یک مهره را می‌توانید جابه‌جا کنید . اما قبل از اینکه شما بتوانید درست بازی کنید ، باید بدانید که تمام مهره‌های متفاوت چگونه حرکت می‌کنند و همهٔ قوانین را بدانید . ممکن است در ابتدا مشکل به نظر برسد اما هرچه بیشتر بازی کنید آسانتر به نظر خواهد رسید .

صفحهٔ شطرنج



صفحهٔ شطرنج از ۶۴ خانه یا مربع تشکیل شده است . ردیف مربعها در میان صفحه شطرنج خانه‌های **ردیف** نامیده می‌شوند . ردیفهای عمودی صفحهٔ شطرنج **ستون** نامیده می‌شوند . خانه‌هایی که در دو قطر صفحه و یا به موازات آن قرار دارند **مورّب** نامیده می‌شوند .



حرکت از طرفین

در طرفی که شاه‌های دو طرف قرار می‌گیرند **طرف شاه** نامیده می‌شود و طرفی که وزیران دو طرف هستند **طرف وزیر** نامیده می‌شوند .

چه کسی برنده می‌شود ؟

برنده بازی ، بازیکنی است که می‌تواند مهره‌هایش را به محلی برساند که می‌توانند شاه دشمن رابه دام بیندازند . این کیش و مات نامیده می‌شود . شما می‌توانید در اواسط کتاب بیشتر در مورد کیش و مات بدانید .



وزیر

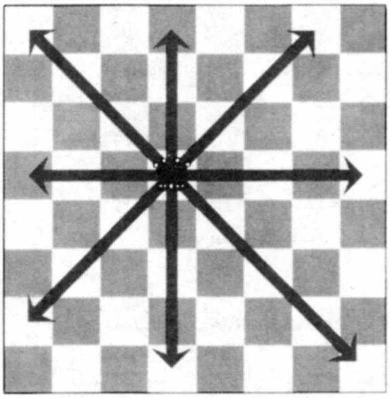
در چند صفحهٔ بعد شما یاد خواهید گرفت که چگونه همهٔ مهره‌های متفاوت را حرکت دهید. ازصفحه شطرنج خودتان استفاده کنید تا حرکات نشان داده شده در تصاویر را امتحان کنید.

هر بازیکن یک وزیر دارد. وزیر به همراه شاه مهمترین و ارزشمندترین مهره در گروه شماست.



وزیر چگونه حرکت می‌کند؟

وزیر می‌تواند در هر جهتی با هر تعداد خانه‌ای که بخواهد حرکت کند. این باعث می‌شود که وزیر مهرهٔ بسیار پرقدرتی باشد.



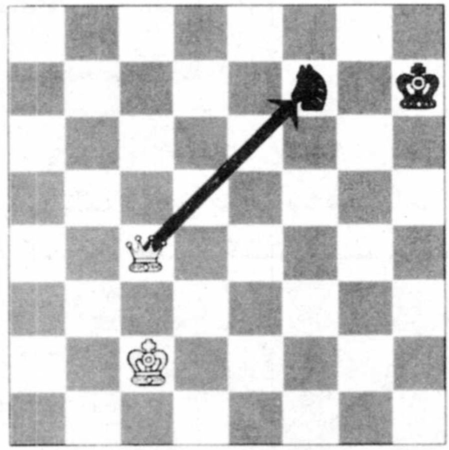
با وجود این وزیر نمی‌تواند از بالای مهره‌های دیگر بپرد. حتی اگر مهره‌ای از گروه خودش در راه (مسیر) آن باشد وزیر نمی‌تواند جلوتر برود و از روی آن بپرد.



به عنوان مثال وزیر وقتی که به سرباز می‌رسد باید در این مربع توقف کند.

اگر یک مهرهٔ دشمن در مسیرش وجود دارد وزیر می‌تواند آن را به دام بیندازد و از بازی خارج کند. شما می‌توانید در صفحهٔ بعد یاد بگیرید که چطور مهره‌های حریف را به دام بیندازید (تسخیر یا توقیف کنید).

به دام انداختن



در اینجا وزیر سفید در حال به دام انداختن اسب سیاه می‌باشد .

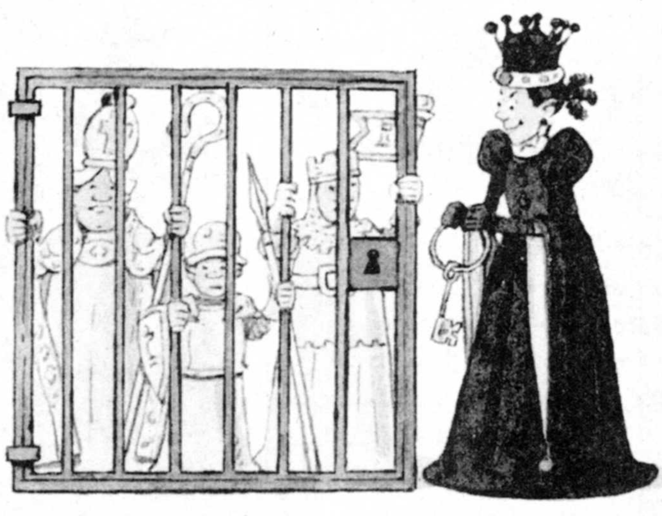


اسب سیاه نمی‌تواند بیشتر از این در بازی باقی بماند و توسط وزیر سفید از بازی خارج می‌شود .

برای به دام انداختن مهرهٔ حریف شما باید با یکی از مهره‌های خودتان به آن حمله کنید . مهرهٔ تصرف شده باید از صفحه شطرنج خارج شود . او دیگر نمی‌تواند به بازی برگردد .

هر یک از مهره‌های شما می‌تواند هر یک از مهره‌های گروه دیگر را از بازی اخراج کند . در صورتی که چرخش و حرکت شما بر طبق قوانین باشد .

سعی کنید بیشتر مهره‌های دشمن را تا جایی که می‌توانید به دام بیندازید . این کار ، آنها را ضعیف خواهد کرد و باعث می‌شود که شما آسانتر به شاه آنها حمله کنید .

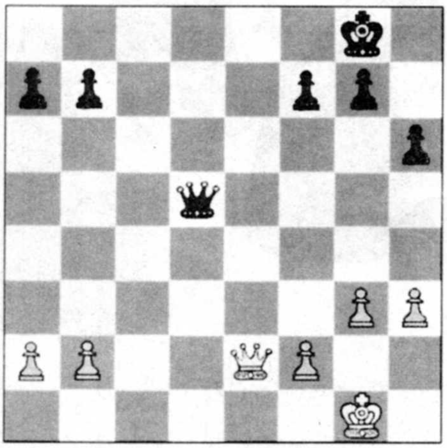


وزیر عصبانی



وزیر در شطرنج تا سال ۱۴۷۵ استفاده نمی‌شد . در ابتدا مردم فکر می‌کردند که بازی جدید مزخرف است و آنرا به تعبیر وزیر عصبانی (احمق) می‌نامیدند . اما آنها به زودی فهمیدند که با وزیر ، بازی هیجان‌انگیزتر می‌شود .

معما





۱) وزیر سیاه می‌تواند یکی از سربازان سفید را با حرکت بعدی خود به دام بیندازد ، آن سرباز کدام است ؟

۲) کدام یک از مهره‌ها می‌تواند کدام وزیر را در اینجا دستگیر کند ؟ به خاطر داشته باشید که وزیرها چطور حرکت می‌کنند .

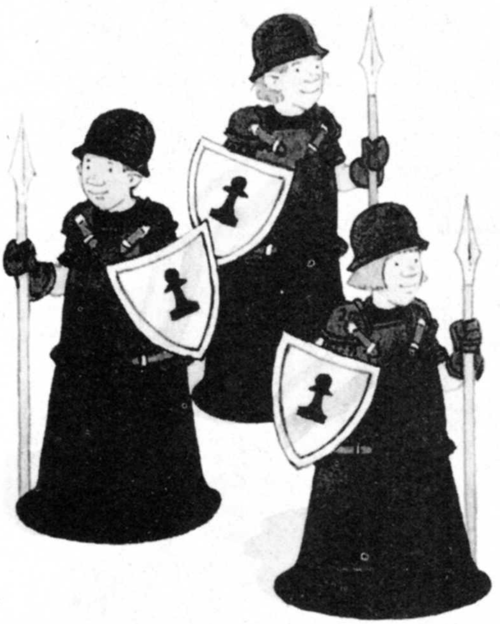
« و قوت بیشتر وزیر از شاه از بهر آنست که شاه به تدبیر او کار کند و مُلک به تدبیر وزیر به کارست .»

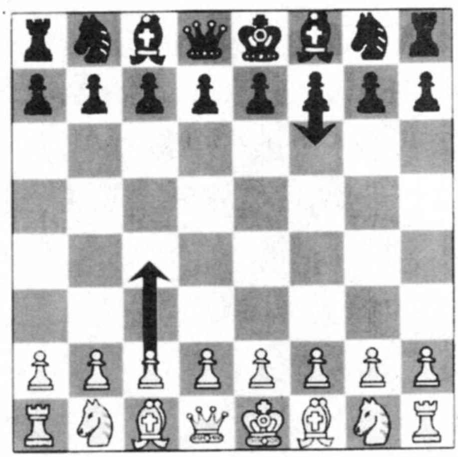
« راحه الصدور راوندی »

سربازها

هشت سرباز در هر گروه وجود دارد . آنها کم‌ارزش‌ترین مهره‌های شما هستند .

سربازها می‌توانند فقط به طرف جلـو و در خط مستقیم و هر بار یک مربع حرکت کنند .

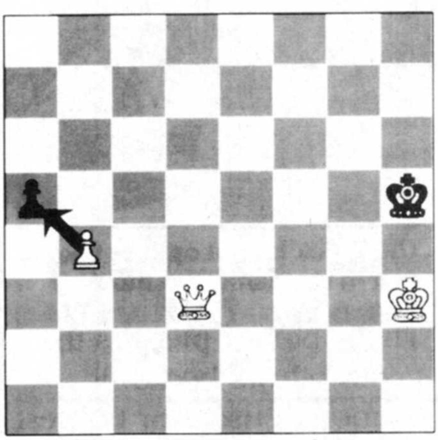




اولین حرکت سربازها به طور خاصی می‌باشـد ، در این نوبت اگر شما دوست داشتید می‌توانید آنرا دو مربع به طرف جلو حرکت دهید .

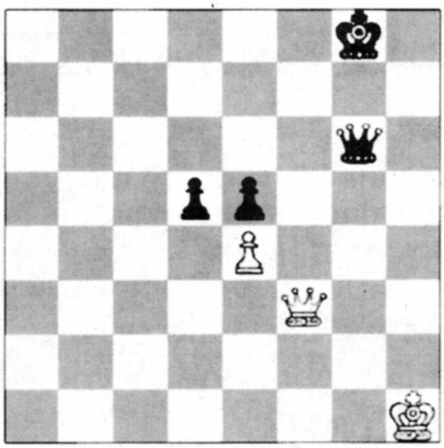
به دام انداختن به صورت مورب

سـربازها بـرای بـه دام انداختـن مـهره‌های حریف برخلاف حرکـت عـادی خـود کـه بطـور مستقیم می‌باشد بطور اریب مهره‌های حریـف را به دام می‌اندازند و این طـور می‌باشـد کـه یـک مربع به طور اریب به طرف جلو حرکت می‌کند .

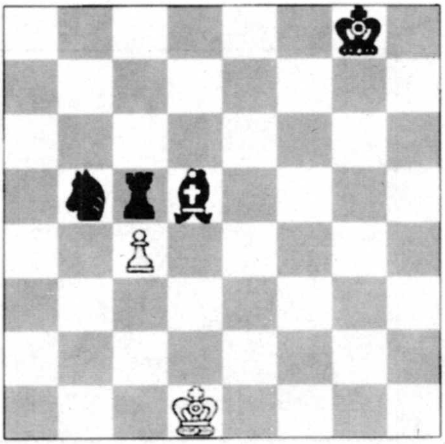


در اینجـا یـک سربـاز سفیـد یـک سربـاز سیـاه را دستگیـر می‌کنـد .

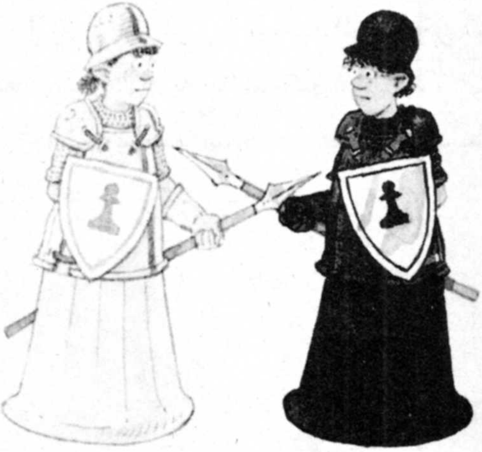
معما



۱) سرباز سفید می‌تواند فقط یکی از این مهره‌های سیاه را دستگیر کند کدامیک می‌باشد ؟



۲) این سرباز می‌تواند دو مهرهٔ دیگر را دستگیر کند آنها را نام ببرید ؟





تشویق سربازها

اگر یکی از سربازان شما به طرف دیگر صفحه رسید می‌توانید آنرا با مهره‌های دیگری که دوست دارید به جز شاه تعویض کنید.

حالا سرباز شما متفاوت به نظر می‌رسد بنابراین یادتان باشد که او حالا یک وزیر است.



مدلهای مختلف شطرنج

در این نمونه شطرنج آمریکایی مهره‌ها همه شبیه بازیکنان بیس‌بال می‌باشند و سربازها به شکل توپ‌گیر هستند.



پیاده پدید اندرون با سوار — دو صف کرده آرایش کارزار

چپ و راست صف برکشیده سپاه — پیاده به پیش اندرون رزمخواه

حکیم ابوالقاسم فردوسی

شاه

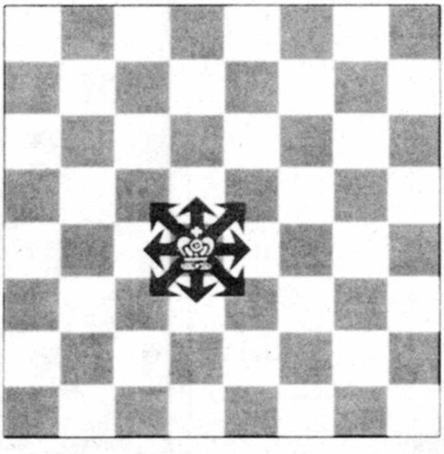


شاه مهمترین مهره در گروه شماست . شاه هرگز صفحه را ترک نمی‌کند اما اگر او به دام بیفتد و نتواند فرار کند شما بازی را از دست داده‌اید و به اصطلاح مات شده‌اید .
شاه بلندترین مهره در شطرنج شماست . او معمولاً یک علامت « ✝ » روی سرش دارد .

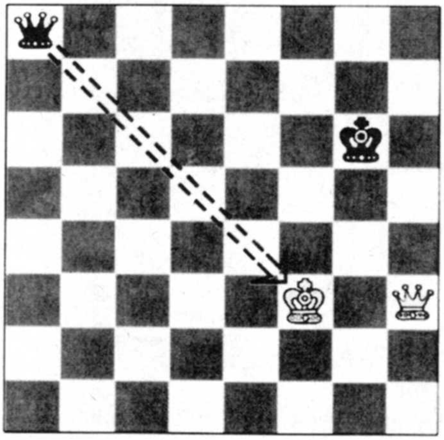


شاه چطور حرکت می‌کند ؟

شاه می‌تواند در هر مسیری حرکت کند اما فقط در هر بار یک مربع .



کیش



اگر یک مهرهٔ دشمن ، شاه شما را در حرکت بعدی بتواند به دام بیندازد شما **کیش** هستید و مهرهٔ دشمن **مهرهٔ کیش** نامیده می‌شود . شما باید شاه خود را از کیش بودن نجات دهید .

در اینجا شاه سفید کیش است . وزیر سیاه می‌تواند او را با حرکت بعدی بردارد .



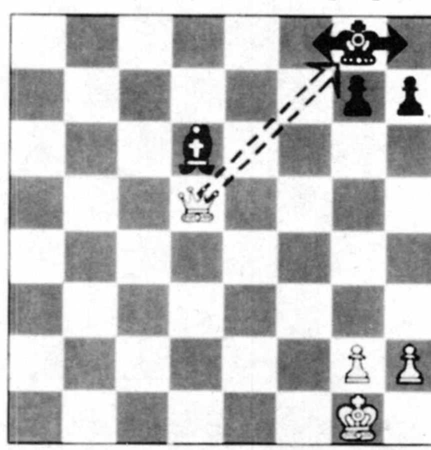
کیش و مات

اگر شما نمی‌توانید شاهتان را از کیش شدن نجات دهید این یعنی **کیش و مات** . این بدان معناست که شما بازی را از دست داده‌اید .

شاه هرگز به دام نمی‌افتد بخاطر اینکه بازی با کیش و مات پایان می‌یابد .

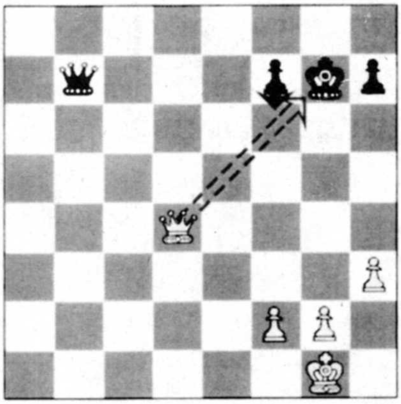
سه روش برای فرار از کیش

۱) شاه را خارج از مسیر روی مربعی که کنار خانهٔ کیش می‌باشد قرار دهید .



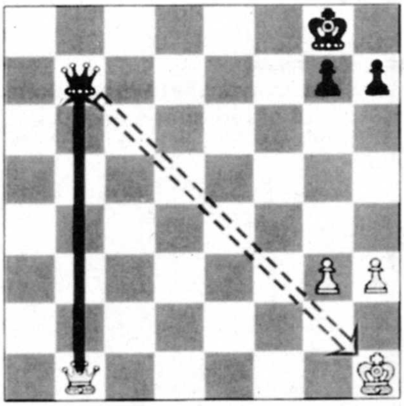
شاه سیاه می‌تواند برای فرار از کیش از مربعهای کناری استفاده کند .

۲) مهرهٔ دیگری را سر راه مهرهٔ کیش کننده قرار دهید تا راه آنرا ببندید .



سرباز سیاه می‌تواند راه وزیر سفید را ببندد و از کیش شاه سیاه جلوگیری کند .

۳) مهرهٔ کیش را با مهره‌های دیگرتان به دام بیندازید .



در اینجا وزیر سیاه ، شاه سفید را کیش کرده است ولی وزیر سفید می‌تواند با به دام انداختن وزیر سیاه به کیش خاتمه دهد .

مراقب بودن برای کیش نشدن



قبل از اینکه حرکت کنید مواظب همهٔ مهره‌های دشمن باشید . همیشه فکر کنید که چطور می‌توانید شاه را از خطر محافظت کنید . این برخلاف قوانین است که شاه را روی مربعی که در کیش قرار دارد حرکت دهید . اگر این کار را انجام دهید باید دوباره برگردید .

معما

شاه سفید در حالت کیش توسط وزیر سیاه می‌باشد . آیا شاه سفید کیش و مات شده است؟ یا می‌توان با حرکت بعدی او را نجات داد ؟

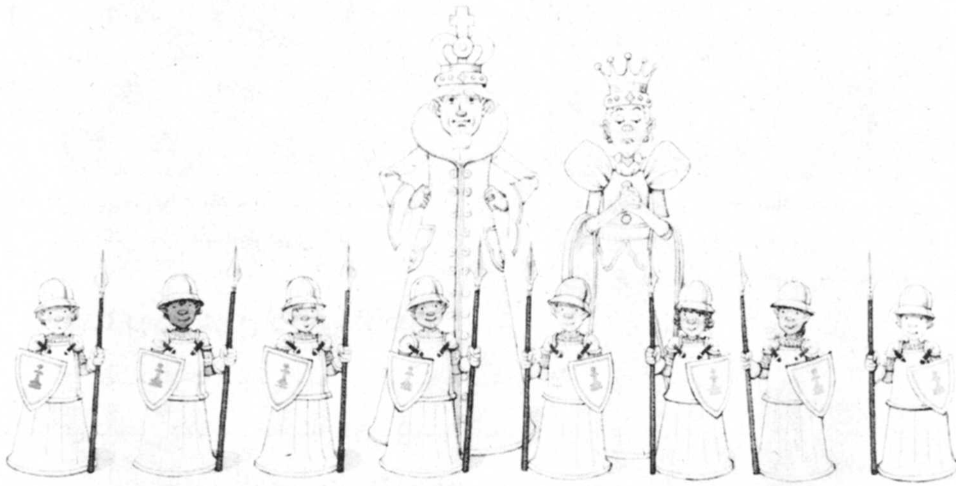


شه از خانهٔ خویش برتر شدی — همی تا بر او جای تنگ آمدی
وز آن پس ببستند بر شاه راه — رخ و اسب و فرزین و پیل و سپاه

حکیم ابوالقاسم فردوسی

بازی اولیه

شما می‌توانید اولین حرکت خود را در شطرنج فقط با سربازها، شاه‌ها و وزیران آغاز کنید . ابتدا مهره‌ها را مرتب بچینید .



سربازها در صف جلوی وزیر و شاه قرار دارند .

شاه‌ها و وزیران در مربعهای میانی آخر پشت سربازها می‌ایستند .

به خاطر داشته باشید که وزیر سفید را در مربع سفید و وزیر سیاه را در روبروی آن و در خانهٔ سیاه قرار دهید .

قوانین و تاکتیکها



هر بازیکن هریک ازمهره‌ها را با یک حرکت برمی‌دارد . سفید همیشه ابتدا شروع می‌کند .

اگر شما به مهره‌ای دست بزنید مجبورید که آنرا حرکت دهید . بنابراین قبل از اینکه به مهره‌ای دست بزنید یا آنرا حرکت دهید با دقت فکر کنید .

هدف شما کیش و مات کردن شاه دشمن است .

برای کمک به انجام این کار سعی کنید مهره‌های حریف را به دام بیندازید .

به خاطر داشته باشید که وزیران ارزشمندتر از سربازان هستند . بنابراین برای دستگیری سربازان از وزیرتان استفاده نکنید چرا که او را به خطر خواهد انداخت .

نکات مهم و ضروری

۱) سربازها مستقیم به جلو حرکت می‌کنند و در هر حرکت فقط یک مربع اما در حرکت اولیه خود می‌توانند دو مربع حرکت کنند .



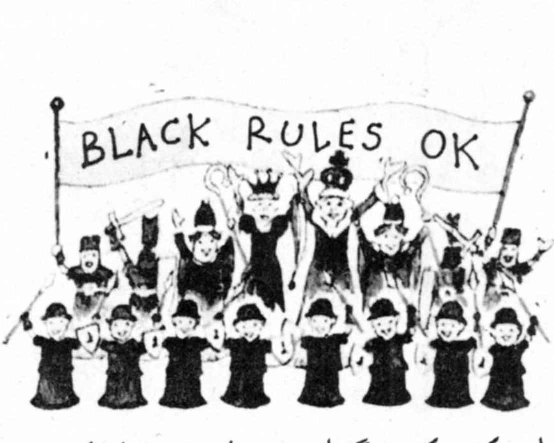
۲) سربازها با حرکتی مورب و یک مربع می‌توانند مهره‌های حریف را از دور خارج کنند .

۳) اگر یک سرباز به آن طرف صفحه برسد شما می‌توانید آنرا با یکی از مهره‌های از دست رفته و مهم خود تعویض کنید (مانند وزیر) .

٤) وزیر می‌تواند و با هر تعداد مربعی که دوست دارد در هر جهتی حرکت کند .

٥) شاه می‌تواند در هر جهتی حرکت کند اما فقط در هر بار یک مربع .

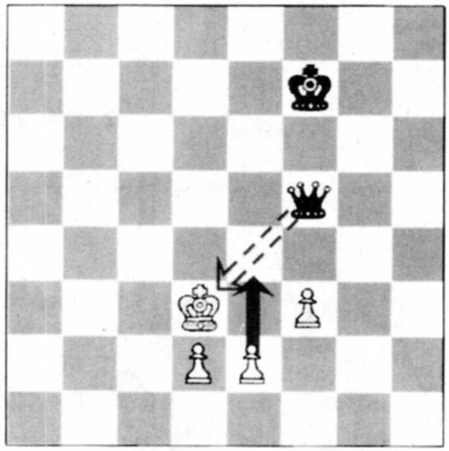
کار گروهی



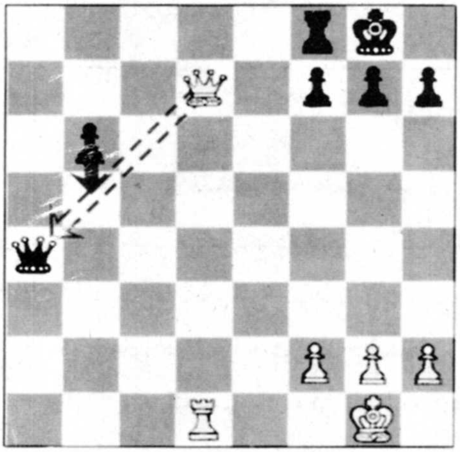
سعی کنید که مهره‌های شما به عنوان یک تیم تلقی شوند اگر آنها با هم کار کنند و همدیگر را حمایت کنند ، می‌توانند از همدیگر محافظت کنند .

اگر یکی از مهره‌های شما مورد حمله واقع شود می‌توانید حملهٔ دشمن را با حرکت یکی دیگر از مهره‌های خود دفع کنید .

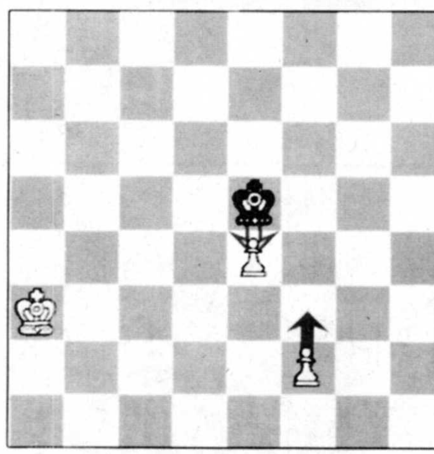
شما می‌توانید یک مهره را پشتیبان و پوشش‌دهندهٔ مهرهٔ دیگر قرار دهید . اگر شما مهره‌های پشتیبان را به دقت انتخاب کنید حتی ممکن است برای مهره‌های حریف نیز خطرآفرین باشد و او را وادار به عقب‌نشینی نماید .



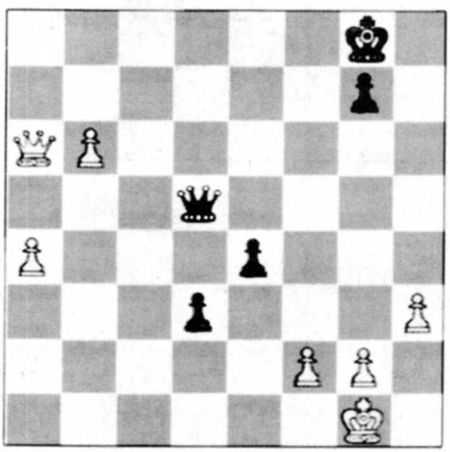
شاه سفید در حال کیش است . حرکت سرباز سفید او را از کیش شدن نجات می‌دهد و به وزیر سیاه حمله می‌کند .



وزیر سفید در حال حمله به وزیر سیاه است ولی سرباز سیاه با حرکت خود حمله را متوقف می‌کند .

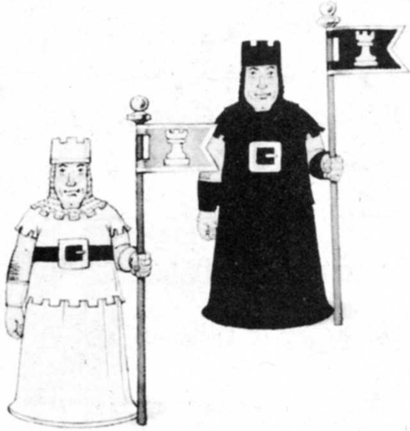


شاه سیاه در حال حمله به سرباز سفید است ، سرباز سفید دیگر با یک حرکت به جلو پشتیبان سرباز اول خواهد بود .



در این بازی هر دو بازیکن برای همهٔ سربازان باقیمانده‌شان پشتیبان قرار داده‌اند .

رخ

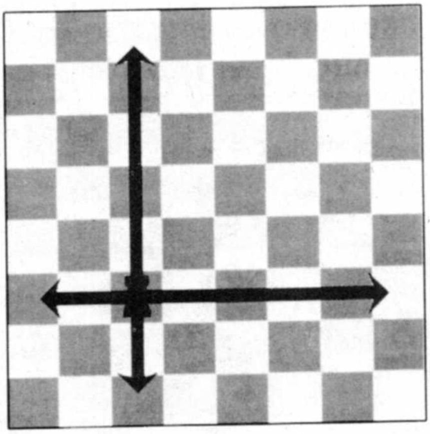


در هر گروه ۲ رخ وجود دارد. جدای از وزیران، آنها مهره‌های باارزشی هستند. رخها گاهی اوقات **قلعه** هم نامیده می‌شوند زیرا آنها شبیه برجهای قلعه هستند.

رخها چگونه حرکت می‌کنند؟

حرکت رخ در خط مستقیم ردیفها و ستونهاست و نمی‌توانند به طور مورب حرکت کنند. یک رخ می‌تواند بر روی هر تعداد مربعی که دوست دارد حرکت کند در خط مستقیم و در سراسر صفحه و هیچگاه محدود نمی‌شوند.

یک رخ می‌تواند خیلی قدرتمند باشد. آن می‌تواند همهٔ ردیفها و همهٔ ستونها را در یک زمان کنترل کند.









هیچ کس نمی‌داند

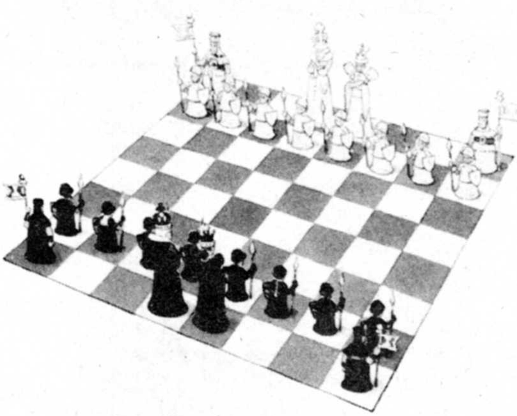
هیچ‌کس مطمئن نیست که کلمهٔ انگلیسی رخ (ROOK) از کجا آمده است. بعضی‌ها فکر می‌کنند که آن از لغت فارسی قدیم « رخ » به معنی ارابه جنگی آمده است. بعضی دیگر فکر می‌کنند که آن از لغت ایتالیایی « رُکُو » و به معنی « برج » آمده است.

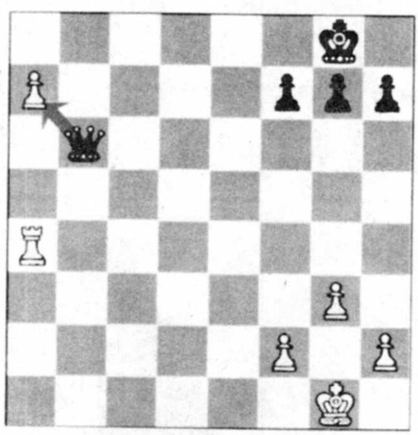
محافظان (مدافعان)

رخها در محافظت کردن از مهره‌های دیگر بسیار قدرتمند هستند. آنها برای پشتیبانی سربازانی که سعی دارند به آن طرف صفحه برسند تا به مهره‌های باارزش‌تری تبدیل شوند خیلی مفیدند.

بازی با رخها

شما می‌توانید بازی را فقط با سربازها، رخها، شاه و وزیر اجرا کنید.

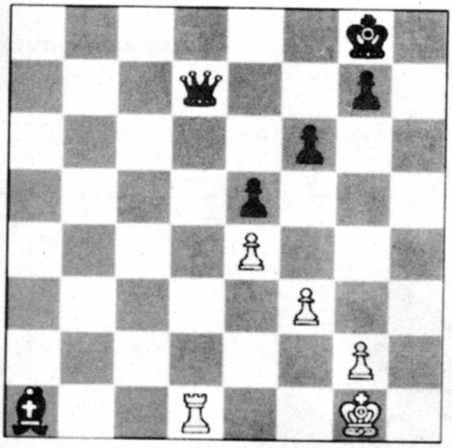




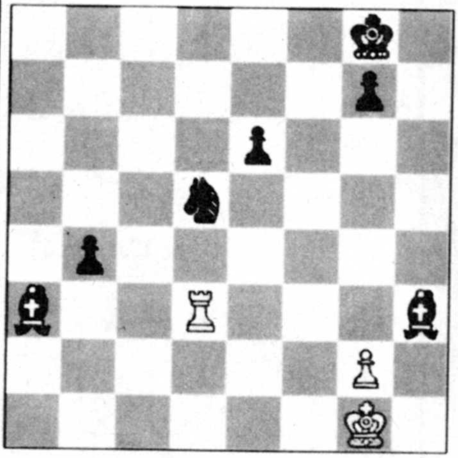
اگر وزیر سیاه جلوی پیشرفت سرباز را بگیرد توسط رخ سفید به دام خواهد افتاد.

رخها در بازی قویترند بنابراین آنها را به زودی حرکت ندهید.
رخها در ردیفها و ستونهای باز بهتر کار می‌کنند بنابراین زمانیکه آنها را حرکت می‌دهید اجازه ندهید که توسط مهره‌های دیگر متوقف شوند.

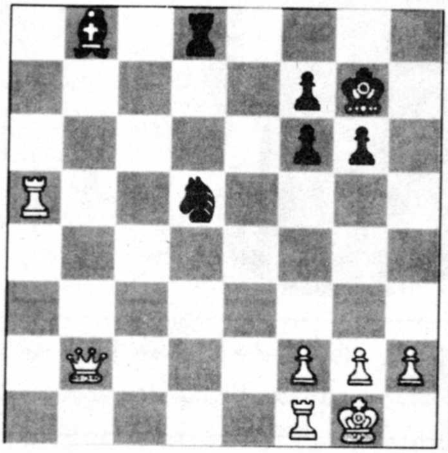
معما



۱) کدام مهره می‌تواند رخ سفید را روی این صفحه به دام بیندازد ؟



۲) رخ سفید کدام مهره را بدون خطر می‌تواند به دام بیندازد ؟



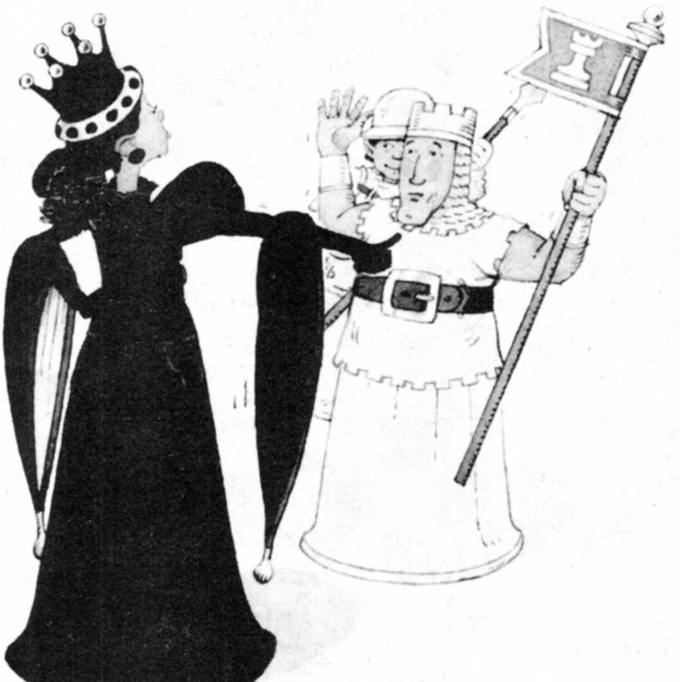
۳) در این بازی رخ سیاه پشتیبان کدام مهره می‌باشد ؟

مبارک بود فال فرخ زدن
نه هر رخ‌زدن، بلکه شهرخ زدن
بلندی نمودن در افکندگی
فراهم شدن در پراکندگی

حکیم ابوالقاسم فردوسی

تاخت زدن

گاهی اوقات شما نمی‌توانید مهرهٔ حریف را بدون از دست دادن یکی از مهره‌های خود به دام بیندازید این یک **معاوضه** یا یک **تاخت زدن** است . یک تاخت می‌تواند خوب ، بد یا نسبتاً خوب باشد البته بستگی به مهره‌هایی دارد که تعویض می‌شوند و اینکه چه مقدار قدرتمند و ارزشمند هستند .



در این تصویر اگر وزیر سیاه ۹ امتیازی رخ سفید ۵ امتیازی را بردارد توسط سرباز سفید برداشته خواهد شد . این یک تاخت بد است .

امتیازات :

سرباز  ۱ امتیاز

اسب  ۳ امتیاز

فیل  ۳ امتیاز

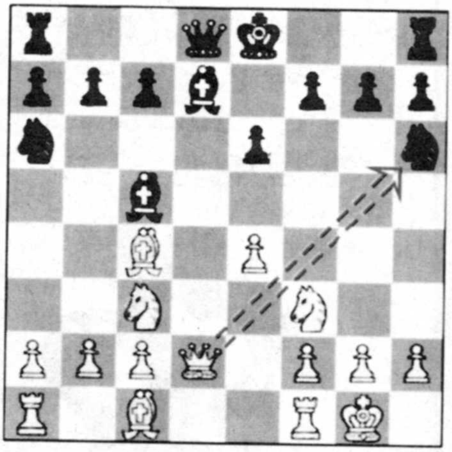
رخ  ۵ امتیاز

وزیر  ۹ امتیاز

شاه  ۰ امتیاز

این امتیازات فقط برای راهنمایی شما به کار رفته است . هیچ کم و زیاد و بالا و پایینی در شطرنج وجود ندارد . یک تعویض بد موقعی است که شما مهره‌ای را از دست می‌دهید در حالیکه آن مهره ارزشمندتر از مهره‌ای است که شما از دشمن برمی‌دارید .

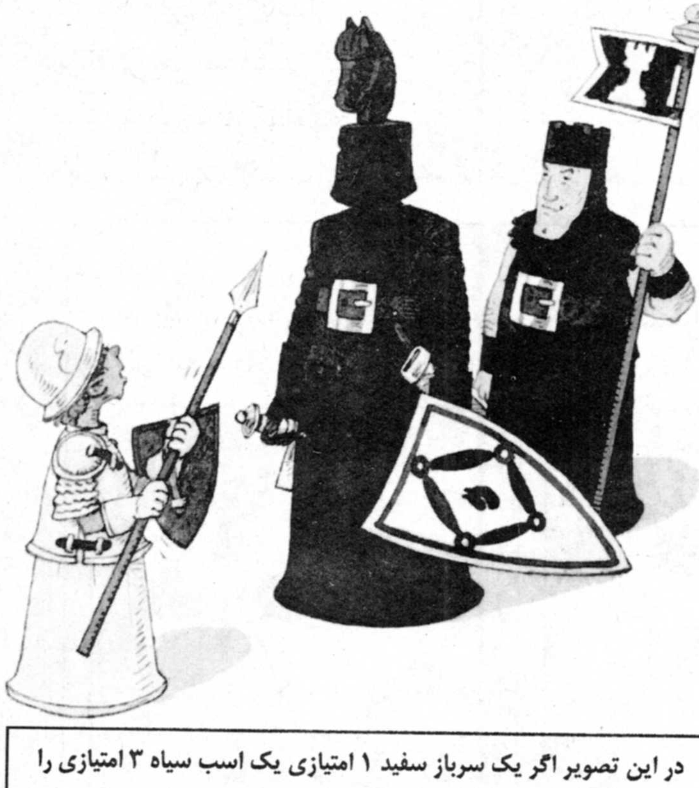
« تاخت بد »



در اینجا وزیر سفید می‌تواند اسب سیاه را به دام بیندازد اما او توسط سرباز سیاه به دام خواهد افتاد . سفید نباید تعویض کند زیرا او مهرهٔ ارزشمند ۳ امتیازی را برمی‌دارد اما یک مهرهٔ باارزش ۹ امتیازی را از دست می‌دهد .

یک **تاخت خوب** موقعی است که شما یک مهره‌ای را از دست بدهید که ارزشش کمتر از مهره‌ای باشد که به دام می‌اندازید .

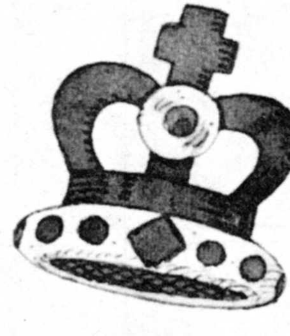
یک **تاخت نسبتاً خوب** موقعی است که شما مهره‌ای را از دست بدهید که ارزش آن با مهره‌ای که برمی‌دارید یکی باشد .



در این تصویر اگر یک سرباز سفید ۱ امتیازی یک اسب سیاه ۳ امتیازی را بردارد آن توسط رخ سیاه به دام خواهد افتاد . این یک تاخت خوب است .



اگر اسب سفید ۳ امتیازی فیل سیاه ۳ امتیازی را بردارد توسط سرباز سیاه برداشته خواهد شد . این یک تاخت نسبتاً خوب است .



شاه هیچ امتیازی ندارد . این بدین خاطر است که هرگز به طور واقعی شاه به دام نمی‌افتد (دستگیر نمی‌شود) و هرگز نمی‌تواند تاخت زده شود .

معما

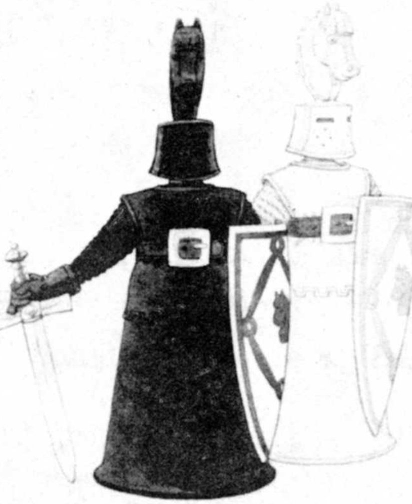
در هر یک از بازیهای زیر ، یک مهرهٔ سفید یک مهرهٔ سیاه را به دام می‌اندازد ولی خودش نیز به دام می‌افتد . در کدام بازی تاخت سفید ، تاخت خوبی می‌باشد ؟



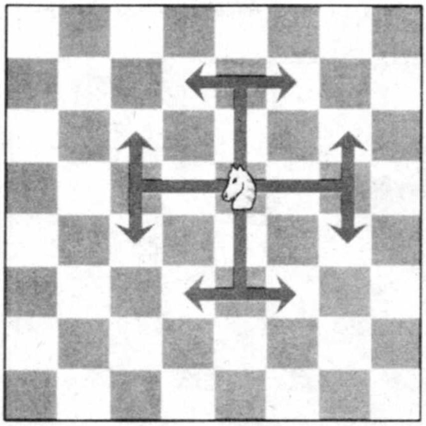


اسبها

هر بازیکن ۲ اسب دارد . آنها مهره‌هایی شبیه اسبها هستند . این بدین دلیل است که شوالیه‌های گروههای قدیمی پشت اسب با یکدیگر می‌جنگیدند .



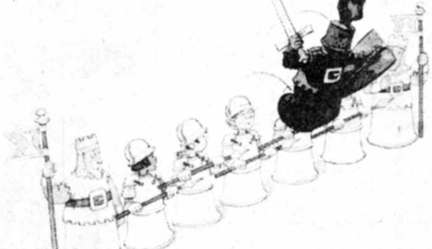
اسبها چگونه حرکت می‌کنند ؟



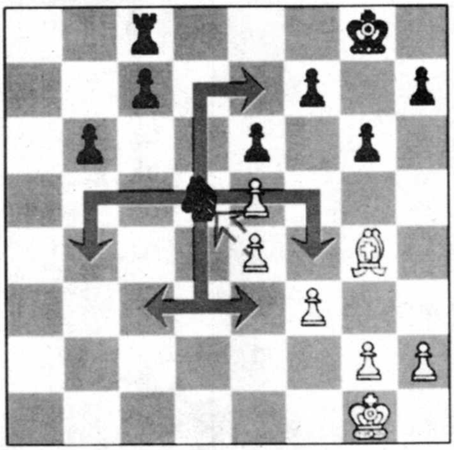
یک اسب می‌تواند در هر جهت حرکت کند به طرف جلو ، عقب یا طرفین راست و چپ . او همیشه به شکل (اِل L) حرکت می‌کند دو مربع در خط مستقیم سپس یکی به هر طرفی که بخواهد .

پریدن

اسب تنها مهره‌ای است که می‌تواند از بالای مهره‌های دیگر بپرد و به راهش ادامه دهد . اگر شما به پرش اسب‌ها فکر کنید به شما کمک خواهد کرد که این قانون را به خاطر داشته باشید . زیرا اسب می‌تواند بپرد و موانع نمی‌تواند آنرا متوقف کند . این کار مفید است به خصوص زمانیکه صفحه شطرنج شلوغ است . اسب حتی اگر توسط مهره‌های دشمن احاطه شود می‌تواند به خارج بپرد .

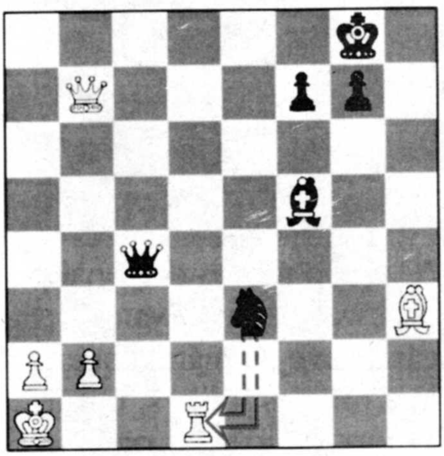






این اسب سیاه می‌تواند از حمله سرباز سفید فرار کند و به طرف یکی از ۵ مربع محفوظ برود .

اسبها چگونه به دام می‌اندازند و یا محافظت می‌شوند ؟



اسب سیاه به رخ سفید حمله می‌کند و محافظ و پشتیبان فیل و وزیر سیاه در حمله بعدی می‌شود .

اسبها تنها می‌توانند مهره‌هایی را بدام بیاندازند که در مسیر حرکت آنها قرار دارند (مسیر L) . آنها نمی‌توانند مهره‌هایی را به دام بیاندازند که فقط می‌توانند از بالای آن بپرند . اسب در میانه صفحه شطرنج قویترین است . در اینجا او می‌تواند جانشین چندین مهرهٔ شما شود و در یک زمان به مهره‌های حریف شما حمله کند .



شروع اولیه

اسبها در شروع بازی سودمندند . آنها می‌توانند به میانه صفحه بپرند حتی وقتی که سربازان در جلوی آنها وجود دارند .

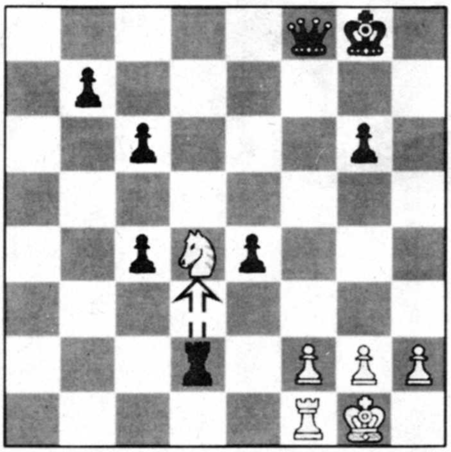
زود رسیدن به میانهٔ صفحه برای گرفتن مهره‌های قدرتمند عالی است .



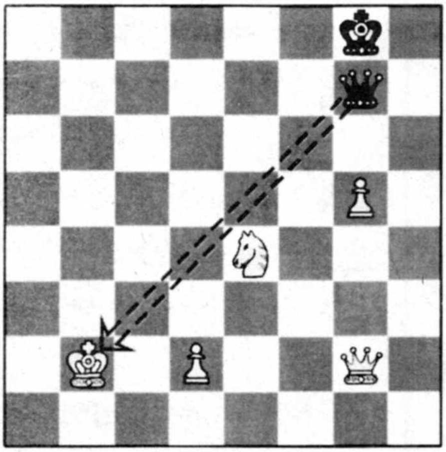
اسبها در گذشته

این تصویر اسبی از قدیمیترین نوع شطرنج کامل دنیاست. آن تقریباً ۹۰۰ سال پیش ساخته شده است. این اسب به نظر خوشحال نمی‌رسد اینطور نیست.

معما



۱) اسب سفید می‌تواند از به دام افتادن فرار کند تنها با یک حرکت و تنها با رفتن در یک مربع، آن مربع کدام است؟



۲) شاه سفید توسط وزیر سیاه کیش شده است. از چه راههایی اسب سفید می‌تواند جلو کیش شدنش را بگیرد؟

وزو برتر اسپان جنگی به پای — نشانده بر ایشان دو پاکیزه رای

به پهلوی اشتر دو اسب و دو مرد — که پرخاش جویند روز نبرد

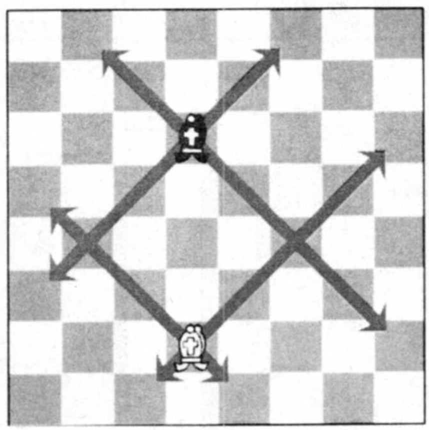
حکیم ابوالقاسم فردوسی

فیلها



در صفحهٔ شطرنج ۲ فیل برای هر نفر وجود دارد که در دو طرف شاه و وزیر قرار می‌گیرند .

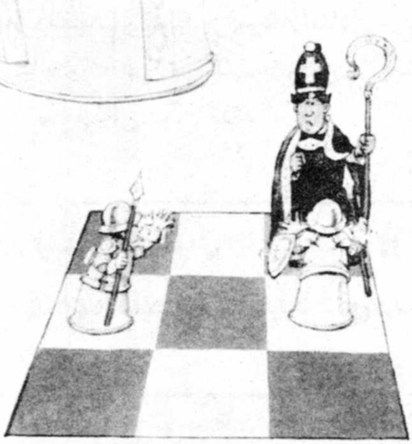
فیلها چگونه حرکت می‌کنند ؟



فیل به طور مورب به سمت عقب و جلو حرکت می‌کند . او می‌تواند در هر بار هر چند مربعی که می‌خواهد حرکت کند . اما نمی‌تواند از روی مهره‌های دیگر بپرد .

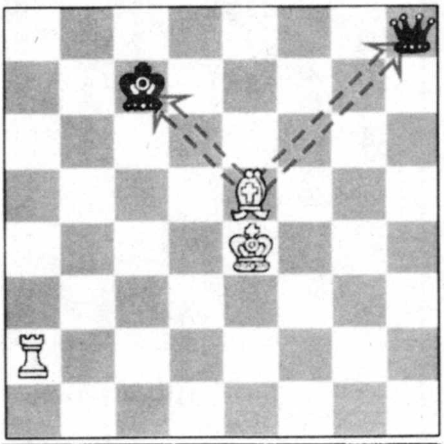
نکته

یکی از فیلهای شما در مربع تیره و دیگری در مربع روشن حرکت می‌کند . این بدین معنی است که هر فیل می‌تواند فقط مهره‌های دشمن را در همان مربع خودش به دام بیندازد .



حقهٔ به دام انداختن

اگـر فیـل شـما دارای موقعیت خوبی می‌باشد بـنابرایـن در یک آن ، می‌توانیـد به دو مهرهٔ دشمن حمله کنید . این دوراهی نامیده می‌شود .



فیل سفید در حال حمله به شاه سیاه و وزیـر می‌باشد . سیاه مجبور است تـا شاهـش را حرکـت دهـد ولـی وزیـرش را از دست خواهد داد .



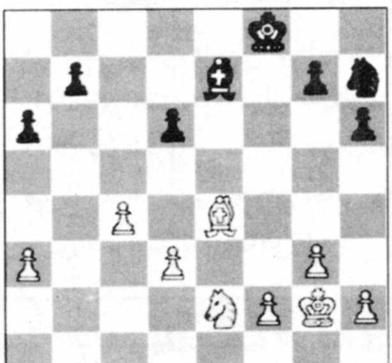
بطور کلی شما فرماندهٔ گروهتان هستید .



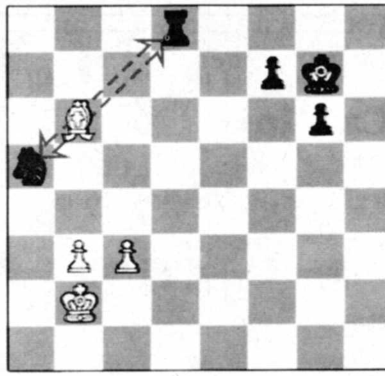
معما



۱) آیا فیل سفید می‌تواند هیچ مهره‌ای را در این صفحه به دام بیاندازد ؟



۲) در این صفحه ، کدام فیل ، (سیاه یا سفید) در حال حمله در دوراهی است ؟



۳) فیل سفید رخ و اسب سیاه را در دوراهی دارد بهترین حرکت دفاعی مهرهٔ سیاه چه می‌تواند باشد ؟

نبرد (مبارزه)

حالا شما می‌توانید سعی کنید تا همهٔ مهره‌های خود را در بازی به کار ببرید .

از قبل تا جایی که امکان دارد تصمیم بگیرید اما تصمیم نهایی برای اینکه چه چیزی حرکت دهید را نگیرید . قبل از حرکت ، حرکت حریف شما ممکن است ذهن و تاکتیک شما را تغییر دهد .

به همهٔ مهره‌های صفحه نگاه کنید . سپس به چهار سئوال زیر جواب دهید :

۱) آیا همهٔ مهره‌های شما به خصوص شاه دفاع می‌کنند ؟

۲) آیا ممکن است که هیچ مهره‌ای از شما به دام بیفتد ؟

۳) آیا شما می‌توانید یک مهرهٔ دشمن را به دام بیندازید ؟ اگر مهرهٔ شما این کار را انجام داد ایمن خواهد بود ؟

٤) آیا شما می‌توانید از بازیکنان دیگر در طراحی نقشه‌هایتان استفاده کنید ؟

فیلها در صفحهٔ شطرنج

در شطرنج‌های قدیمی شکل فیلهای واقعی را به جای شکل امروزی آن به کار می‌بردند . شکل فیل امروزی که به شکل اسقف کلیسا می‌باشند در قرون وسطی زمانی که کلیسا خیلی قدرتمند بود معرفی شد .



بیاراسته پیل جنگی دو سوی | به جنگ اندرون همکنان کرده‌روی
سه خانه برفتی سرافراز پیل | بدیدی همه رزمگا بر دو میل

حکیم ابوالقاسم فردوسی

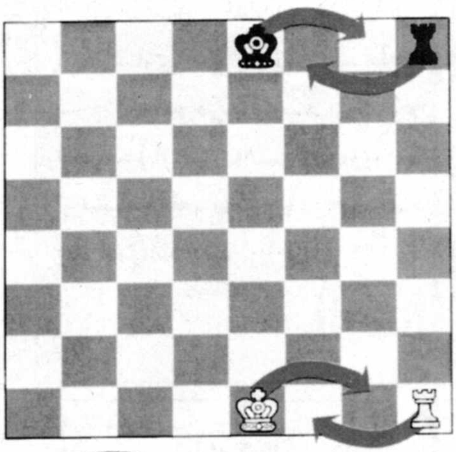
حرکات خاص



اینجا دو حرکت خاص وجود دارد که شما می‌توانید برای محافظت از مهره‌های خود آنرا بکار ببرید و به حریفان خود حمله کنید .

قلعه رفتن

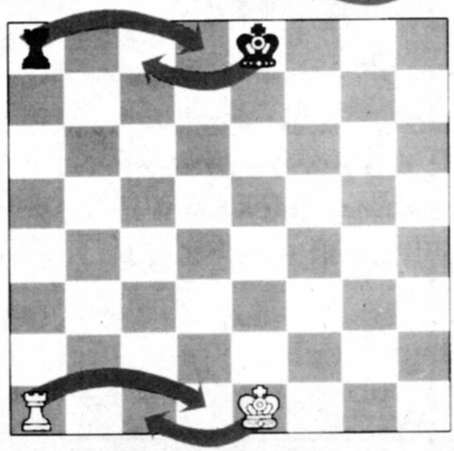
این حرکت برای شاه و یک رخ می‌باشد و آن تنها زمانی است که شما می‌توانید دو مهره را در یک زمان حرکت دهید .



انواع قلعه رفتن

۱) از سمت شاه

برای قلعه رفتن از سمت شاه ، شاه را دو مربع به طرف رخ حرکت دهید سپس رخ را هم دو مربع به طرف شاه حرکت دهید .



۲) از سمت وزیر

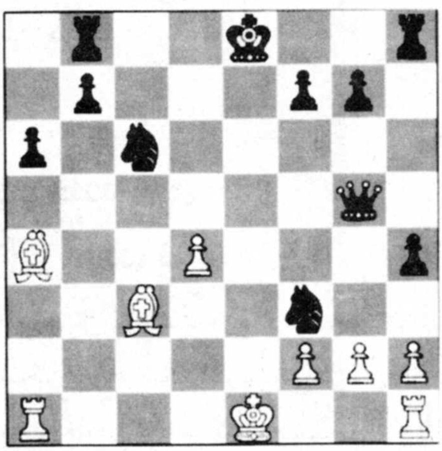
برای قلعه رفتن از سمت وزیر ، شاه را دو مربع به طرف رخ حرکت دهید سپس رخ را هم سه مربع به طرف شاه حرکت دهید . قلعه رفتن تنها زمانیست که شاه می‌تواند یکدفعه ، دو مربع حرکت کند . بعد از اینکه شما به قلعه رفتید ، شاه و رخ در کنار هم قرار می‌گیرند .



چرا قلعه برویم ؟

بعد از قلعه رفتن ، شاه در گوشهٔ صفحه جا داده می‌شود . بنابراین او راحتتر محافظت می‌شود . اما رخ به علت اینکه فاصله‌اش با شاه کمتر شده هم بهتر از شاه محافظت می‌کند و هم بهتر به مهره‌های حریف حمله‌ور می‌شود .

مفیدترین کار در بازی زود به قلعه رفتن است .



معما

سفید یا سیاه ، کدام‌یک از آنها در این بازی می‌توانند به قلعه برود ؟ اگر می‌تواند از کدام سمت (از سمت شاه یا وزیر) ؟ از نکات قلعه رفتن در صفحه بعد استفاده کنید .



بازی جوانمردانه

سازمان خاصی وجود دارد که فدراسیون جهانی شطرنج نامیده می‌شود و برای این است که همه با قوانین یکسان بازی کنند .

نکات قلعه رفتن

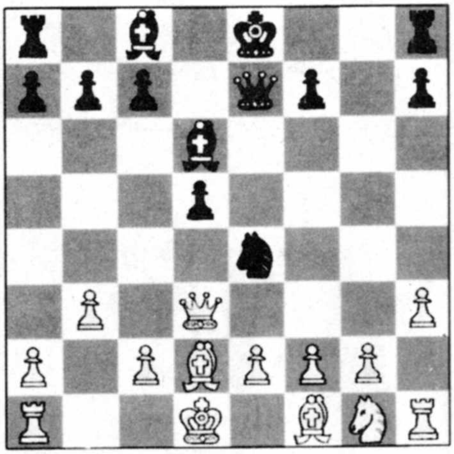
برای قلعه رفتن به نکات زیر توجه کنید :

۱) هیچ مهره‌ای نباید بین شاه و رخ باشد .



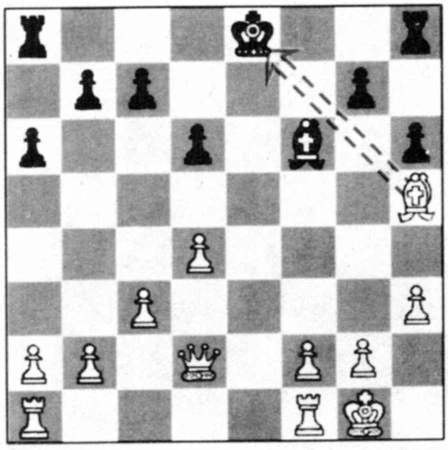
هیچ یک از این دو گروه نمی‌توانند به قلعه بروند . زیرا بین شاه و رخ مهره وجود دارد .

۲) باید حرکت اولیه بازی برای هر دومهره باشد.



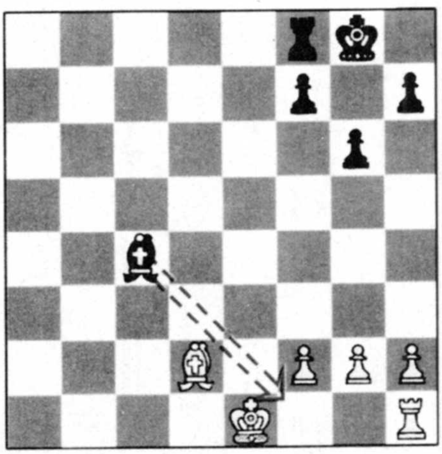
در اینجا سیاه می‌تواند از طرف شاه به قلعه برود . سفید در حال حاضر شاهش را حرکت داده است بنابراین نمی‌تواند به قلعه برود .

۳) قبل یا بعد از اینکه شما به قلعه بروید شاه نباید در موقعیت کیش قرار بگیرد .



در اینجا سیاه نمی‌تواند به قلعه برود زیرا شاهش در حالت کیش توسط فیل سفید می‌باشد .

۴) شاه نباید در حالت کیش قرار داشته باشد .



سفید نمی‌تواند به قلعه برود زیرا شاهش بعد از حرکت از طرف فیل کیش می‌شود .

حرکات مقدماتی و ترفندها

حرکات اولیه‌ای که شما در بازی اجرا می‌کنید بسیار مهم هستند . آنها می‌توانند شما را در یک موقعیت ضعیف یا قوی برای بقیه بازی قرار دهند .



۱) مفیدترین مهره‌ها در شروع بازی معمولاً سربازها ، فیلها و اسب‌ها می‌باشند .



۳) اگر شما در شروع بازی از وزیر استفاده کنید ممکن است او را به خطر بیندازید .



۲) رخ‌ها زمانی مفیدترند که مهره‌های کمتری بر روی صفحه شطرنج باقی مانده باشد یعنی تعدادی از مهره‌ها از بازی خارج شده باشند .



۴) همواره با دقت زیادی به اطراف شاهتان نگاه کنید .

حرکت سربازها

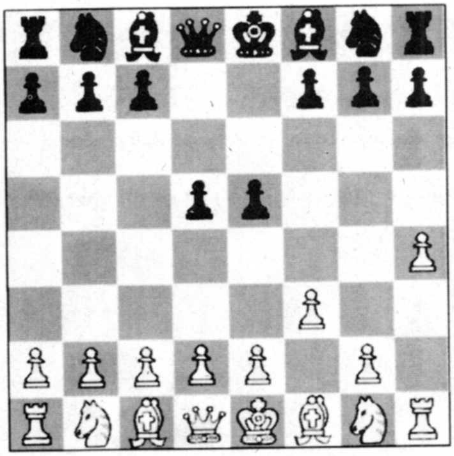


شما می‌توانید بازی را با دو سرباز میانی و دو حرکت آغاز کنید. این به شما کمک می‌کند که میانه صفحه را کنترل کنید. این کار اجازهٔ عبور را به فیلها می‌دهد.

حرکت سربازهای کناری مفید نیستند زیرا باعث می‌شود که نتوانید میانه صفحه را کنترل کنید و مهره‌های قویتر را در ردیف عقب به دام بیندازید.



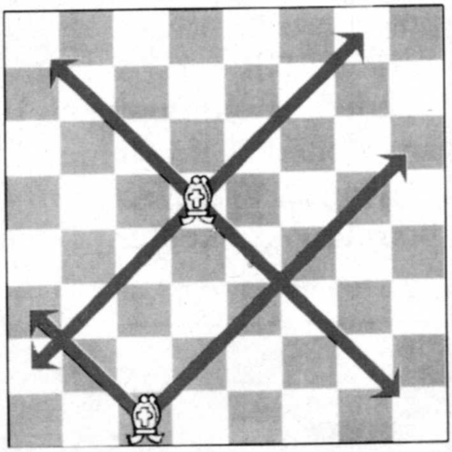
در کنار صفحه فیلها می‌توانند تا ۷ مربع حرکت کنند. اما در میانه صفحه امکان حرکت روی ۱۳ خانه را دارند.



در اینجا سفید شروع خوبی نداشته اما سیاه داشته است و اجازهٔ عبور به فیلها را داده است.

حرکات بعدی

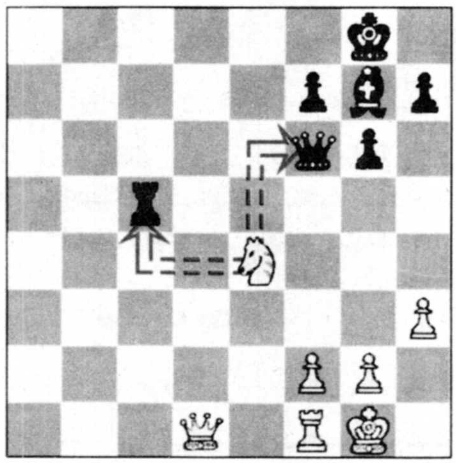
بعد از سربازها، فیلها و اسبها را حرکت دهید. آنها در میانه صفحه قویترند. زمانیکه این کار را انجام دادید می‌توانید به قلعه بروید. این کار شاه شما را پشت ردیف سربازها محافظت می‌کند.



ترفندهای به دام انداختن

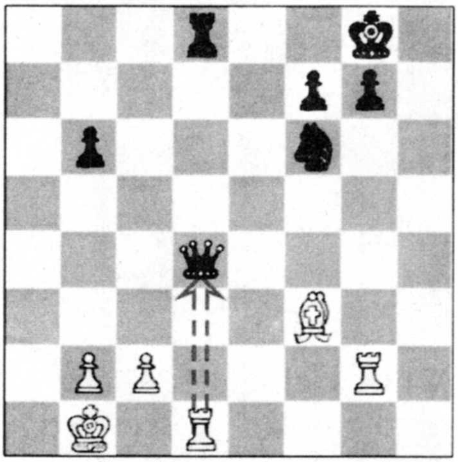
وقتی شما مهره‌هایی در میانه صفحه دارید سعی کنید با ترفندهایی مهره‌های حریف را به دام بیندازید .

۱) یک ترفند دو راهی است . یک مهره همزمان به دو مهرهٔ حریف حمله می‌کند .



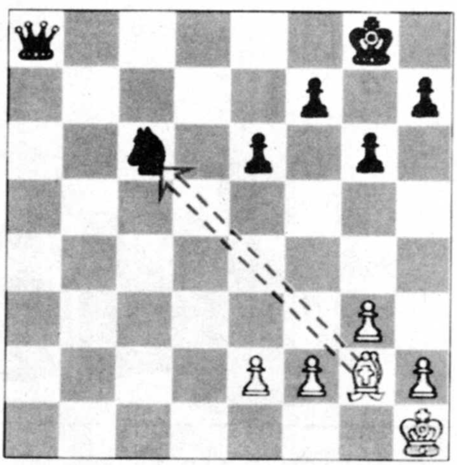
اسب سفید در حال حمله به وزیر و رخ می‌باشد . اگر یکی از مهره‌ها حرکت کند دیگری به دام خواهد افتاد .

۲) با یک مهره به مهره‌ای ارزشمند از حریف حمله کنید تا او دفاع کند آنگاه مهره دیگری را به دام بیاندازید .



رخ سفید در حال حمله به وزیر سیاه می‌باشد . وزیر باید حرکت کند بنابراین رخ سیاه به دام خواهد افتاد .

۳) حمله میخی شکل به مهره‌ای که در حال محافظت از مهرهٔ ارزشمندتری می‌باشد .

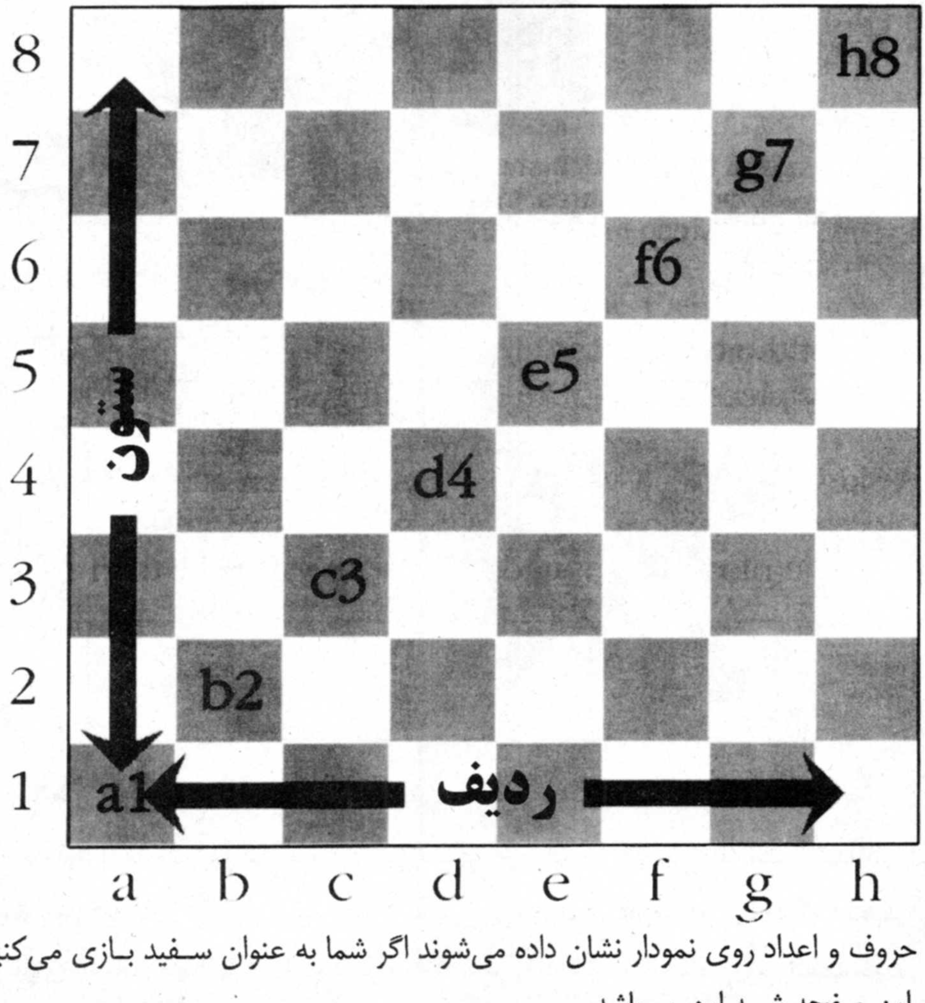


اسب سیاه نمی‌تواند از حمله فیل سفید فرار کند زیرا این کار وزیر سیاه را در خطر قرار می‌دهد .

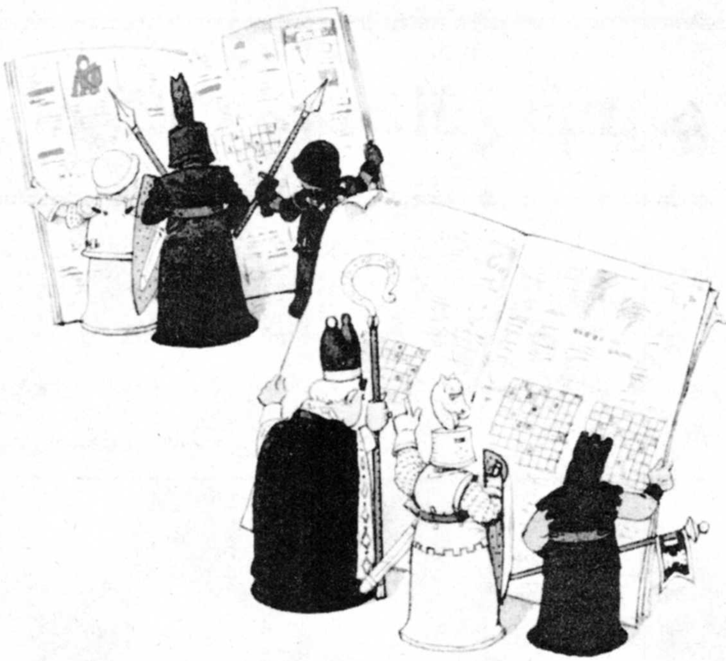
حرکات مقدماتی شطرنج

اصولی برای نوشتن حرکات شطرنج وجود دارد . زمانی می‌توانید آنرا بخوانید که بتوانید بازیها را در کتاب و مجلات دنبال کنید . این یک تمرین بسیار خوب است .

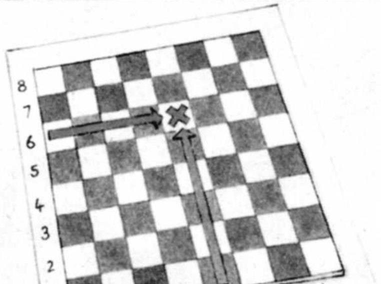
بیشتر مردم از علامت جبری استفاده می کنند . آنها حروف و اعداد را برای مهره‌ها و مربعهای روی صفحه استفاده می کنند .



حروف و اعداد روی نمودار نشان داده می‌شوند اگر شما به عنوان سفید بازی می کنید بنابراین صفحه شبیه این می‌باشد .



هر ردیف یک شماره دارد و برای هر ستون یک حرف کوچک مشخص شده است و هر مربع روی صفحه توسط حرفی از ستونی که در آن است و عددی از ردیفی که در آن می‌باشد مشخص می‌شود . مثلاً خانه d4 .



مثال : مربع e6 را بیابید . برای پیدا کردن مربع (e6) ستون e و ردیف 6 را دنبال کنید . به مربع (e6) برخورد خواهید کرد .

مهره‌ها و حرکات

مهره‌ها با حروف بزرگ کدگذاری می‌شوند به جز سرباز که هیچ علامتی ندارد . برای نوشتن حرکت ، حرفی برای مهره بگذارید پس با حروف و عدد مربع آنرا حرکت دهید .

برای سرباز ، فقط حرف و عدد مربعی که بعد از حرکت به آنجا می‌رود را بنویسید .

 فیل = B

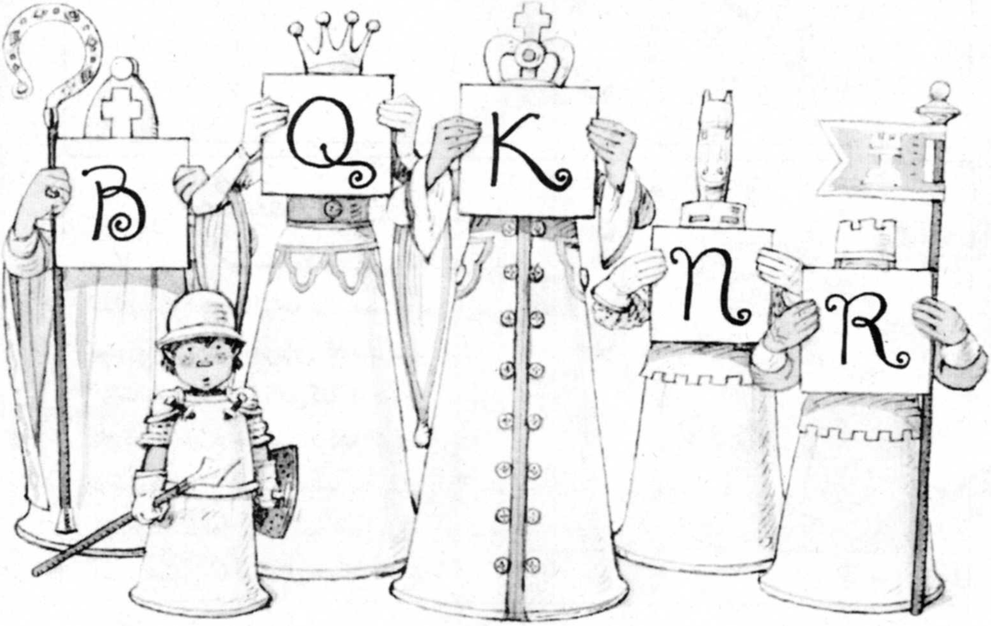
 رخ = R

 شاه = K

 اسب = N

 سرباز علامت ندارد

 وزیر = Q

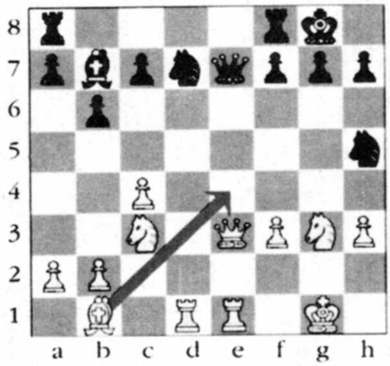




این حرکت Ne4 است .

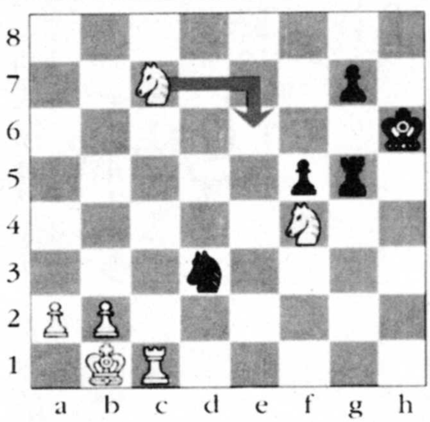


این حرکت a3 است .



معما

چگونه و با چه علامتی حرکت این صفحه را می‌نویسید ؟



مشخص کردن

ممکن است همیشه مشخص نباشد که کدام مهره در حال حرکت است . بنابراین ستون یا ردیف مهره‌ای که مشخص شده است به شما کمک می‌کند تا متوجه شوید که کدام مهره حرکت خواهد کرد .

حرکت Ne6 را هر دو اسب سفید می‌توانند انجام دهند اما Nce6 به شما می‌گوید که اسب ستون C در حال حرکت است .

اول سفید

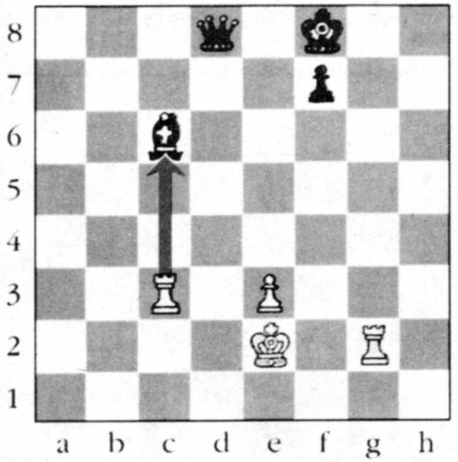


وقتی که بازی نوشته شد و حرکات شماره‌گذاری شدند ، در نوشتن حرکات ، اول حرکات سفید نوشته می‌شود . بنابراین حرکت **1.e3 , NF6** به این معنی است که سرباز سفید به **e3** حرکت کرده و اسب سیاه به **F6** حرکت کرده است . اگر حرکت سیاه بدون حرکت سفید نوشته شود نقطه‌چین بعد از شماره حرکت نوشته می‌شود .

به عنوان مثال **8...Kd6** بدین معنی است که در هشتمین حرکت ، سیاه شاه خود را به **d6** حرکت داده است .

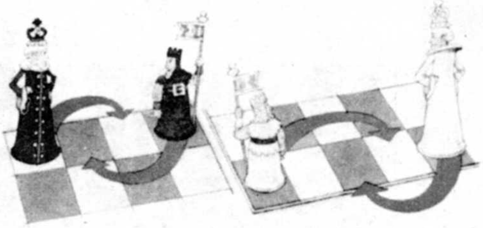
به دام انداختن

وقتی یک مهره ، مهره‌ای دیگر را به دام می‌اندازد ابتدا حرف مهرهٔ حمله کننده را بنویسید (مگر اینکه مهرهٔ بدام افتاده سرباز باشد) سپس علامت **X** و بعد از آن حرف و عدد مربع آن حرکت را بنویسید .



رخ سفید فیل سیاه را به دام می‌اندازد بنابراین برای این حرکت عبارت KXN6 در نظر گرفته می‌شود .

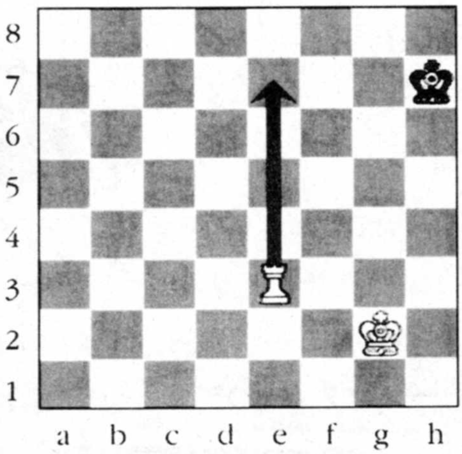
به قلعه رفتن



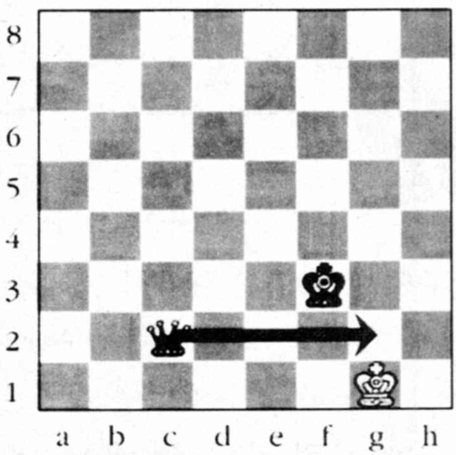
اگر شما از طرف شاه به قلعه می‌روید علامت 0 - 0 را بنویسید .
ولی اگر از طرف وزیر به قلعه می‌روید علامت 0 - 0 - 0 را بنویسید .

کیش و کیش و مات

اگر شاه حریف را کیش کردید برای این حرکت یک علامت « به اضافه » شبیه این + بعد از عدد و حرف حرکت خود بنویسید .
اگر حرکت کیش و مات را انجام دادید دو علامت به اضافه بعد از آن قرار دهید .



این حرکت اینگونه +Re7 نوشته می‌شود .



این حرکت اینگونه ++Qg2 نوشته می‌شود .

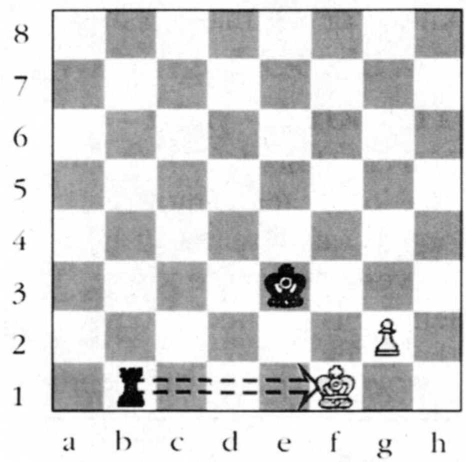
پایان بازی

در کوتاهترین بازی شطرنج ، سیاه می‌تواند فقط با دو حرکت سفید را کیش و مات کند .



1. f3 , e5; 2.g4, Qh4++

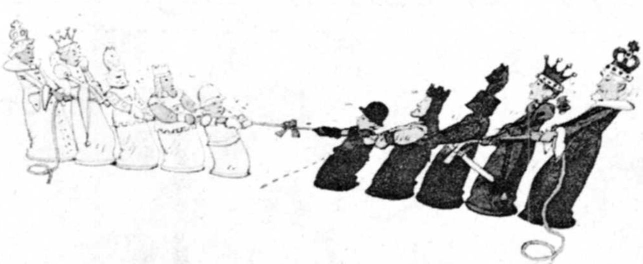
اما بیشتر بازیها به سختی ادامه می‌یابند تا زمانیکه همه مهره‌ها صفحهٔ شطرنج را ترک کنند .



رخ سیاه سفید را کیش و مات می‌کند .

بازیهای مساوی

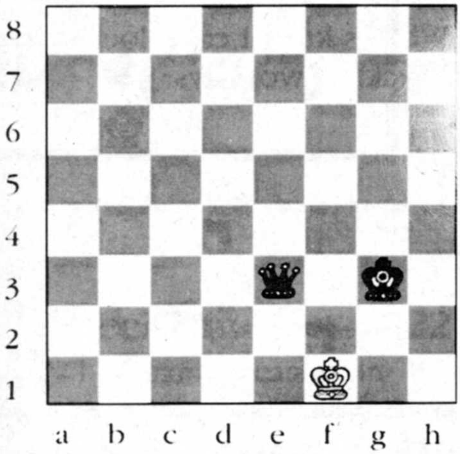
بازی زمانی مساوی است که هیچ بازیکنی کیش و مات نباشد. دو نوع بازی مساوی تمام می‌شود :



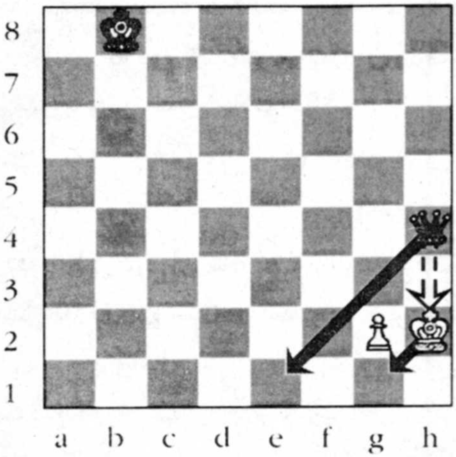
پات کردن و کیش دائم .

پات کردن زمانیست که بازیکن در حالت کیش نیست اما اجازه ندارد که هیچ حرکتی را انجام دهد .

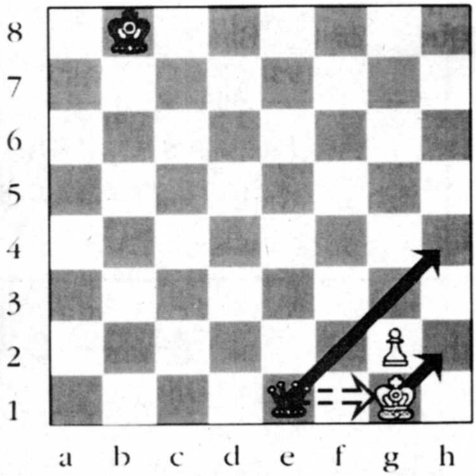
در کیش دائمی ، یک بازیکن دیگری را در کیش قرار می‌دهد اما هرگز نمی‌تواند موفق به کیش و مات شود . اگر این حرکت سه بار تکرار شود بازی مساوی پایان می‌یابد .



اینجا موقعیت مخصوص برای شاه سفید ایجاد شده است زیرا او نمی‌تواند حرکتی انجام دهد و هر حرکت او منجر به کیش شدن می‌شود. بنابراین بازی مساوی است (پات شدن).



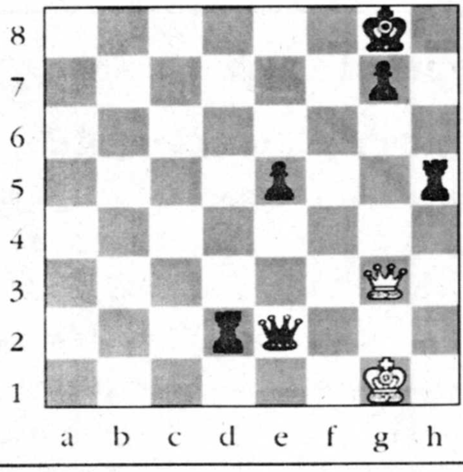
شاه سفید با کیش شدن به **g1** حرکت می‌کند و وزیر دوباره او را کیش می‌کند با سه بار کیش شدن بازی مساوی اعلام می‌شود.



حرکت سفید با **Kh2** از کیش فرار می‌کند و حرکات وزیر سیاه **+Qh4** سفید را دوباره در حالت کیش قرار می‌دهد. با سه بار تکرار کیش بازی پات اعلام خواهد شد.

معما

سفید گرفتار شده ، آیا می‌تواند مساوی کند؟



اختصارات و علائم قراردادی

همانطور که قبلا گفته شد معمولا برای صرفه‌جویی ، و نیز به دلیل احتراز از تکرارهای آزاردهنده ، نام مهره‌ها به ترتیب زیر خلاصه می‌شود :

شاه = K وزیر = Q رخ = R

فیل = B اسب = N

در تحلیل بازیهای شطرنج نام پیاده برده نمی‌شود و به جای آن شماره و حرف همان خانه که حاصل تقاطع آندو است آورده می‌شود . برای نمونه ، هنگامی که گفته شود **e2 ـ e4** معنای آن این است که پیاده‌ای که در خانهٔ **e 2** جای داشت با حرکت دو گامه ، در خانهٔ **e 4** جای گرفته است . در کنار حرکتهای انجام شدهٔ یک بازی ، علائم خاصی یافت می‌شود که در همهٔ کشورها یکسان است و سبب تفهیم بازی می‌شود . تعداد این علائم اندک است و آنها را می‌توان به آسانی آموخت .

+	**کیش**	!!	**حرکت بسیار قوی یا بسیار جالب**
++	**کیش و مات**	!?	**به ظاهر حرکت خوب**
X	**به دام انداختن یا زدن**	=	**برابری ، تساوی یا پات**
؟	**حرکت ضعیف ، خطا**	0-0	**قلعهٔ کوچک (از طرف شاه)**
؟؟	**خطای سخت**	0-0-0	**قلعهٔ بزرگ (از طرف وزیر)**
!	**حرکت قوی یا دقیق**	ـــ	**به (به ... می‌رود ، به ... برود)**

قواعد اساسی بازی شطرنج

تماس با مهره‌ها و حرکت دادن آن

بازیکن نمی‌تواند به هیچیک از مهره‌های خود دست بزند مگر زمانی که نوبت بازی او باشد و تنها در این هنگام می‌تواند به مهره‌های خود دست بزند . هر مهره‌ای که دست بخورد باید حرکت داده شود ؛ لیکن تا هنگامی که بازیکن آن را رها نکرده است می‌تواند در هر کجا که بخواهد قرار دهد ، مگر در آن خانه‌ای که قبلا اشغال کرده بود .

مهره‌ای بازی شده به شمار می‌رود که رها شده باشد . اگر مهرهٔ دست خورده ، مهرهٔ حریف باشد باید آن را به جای اول خود بازگرداند . اگر بازیکنی براساس فریاد دروغین حریف خود مانند « شاه کیش » ، به مهره‌ای دست برد ـ در حالی که شاه وی در کیش نیست مجبور نیست که شاه خود را جابه‌جا کند و حتی اگر جابه‌جا کرد و بعد فهمید که کیش نبوده و فریب خورده است می‌تواند حرکت خود را برگردد .

آشنایی با چند نوع بازی

بازی آهسته یا بازی ایتالیایی

بازی آهسته یا بازی ایتالیایی که میان استاد سنکا (سفید) ، و یک گروه از شطرنجبازان آماتور (سیاه) انجام گرفته است .

نکته : جهت راحتی کارآموزان عزیز ، حرکت هر مهرهٔ شطرنج را همراه با آدرس مبدأ و مقصد آن قید کرده‌ایم .

1. e2 – e4 e7 – e5 2. Ng1 – f3 Nb8 – c6
3. Bf1 – c4 Bf8 – c5

بازی ایتالیایی که نه تند است و نه زحمتبار ، توازن خوبی را بین نیروهای هر دو طرف انجام می‌دهد ، بی‌آنکه این امر ، زد و خوردهای سخت و جدی را مستثنی کند . هر دو حریف برآنند که مهره‌ها را بر اساس قواعد تئوری بگسترانند .

4.c2 – c3

این حرکت که به تک به اصطلاح « **یونانی کالابریایی** » سرآغازی می‌بخشد هنوز هم منسوخ نشده ، زیرا که در مورد توان آن هرگز تردیدی حاصل نگشته است . هدف این حرکت ، پشتیبانی از پیشروی پیادهٔ سفید و اعمال فشار در مرکز صفحهٔ شطرنج می‌باشد .

4. ... Ng8 – f6

بهترین پاسخ برای جلوگیری از ادامهٔ پیشروی پیادهٔ پیشگفته :

5. d2 – d3

سفید ، در برابر این حرکت به وقت گذرانی پناه می‌برد ، و به جای راندن *d2 – d4* حرکت متوسط *d2 – d3* را انجام می‌دهد تا با تبدیل بازی به یک بازی بسیار آرام ، با گسترشی بسیار کند ، پیچیدگیهای تردیدآمیز نیافریند .

حرکت درست همان می‌باشد که سیاه انجام می‌دهد . *5. ... d7 – d6*

پیش راندن *d7 – d5* ... .5 کارگر نیست ، زیرا

6. e4Xd5 Nf6Xd5 7. b2 – b4 Bc5 – b6
8. b4 – b5 Nc6 – a5 9. Nf3Xe5

و سیاه در برابر پیادهٔ از دست داده چیزی به دست نمی‌آورد .

6. Bc1-e3 Bc5-b6

عقب‌نشینی فیل سیاه صحیح است ، زیرا که زد و خورد در خانهٔ *e3* ، مرکز سفید را قوت می‌بخشد و ستون فیل را به روی رخ می‌گشاید .

7. Nb1 – d2 0-0 8. Bc4 – b5

حرکت سفید در حرکت هشتم برای آن است که از پیشروی پیادهٔ *d5 – d6* ممانعت کند ؛ اگر سیاه بخواهد چنین کند پیاده‌ای را از کف خواهد داد .

8. ... Bc8 – d7 9. Bb5 – a4 Nc6 - e7
10 . Ba4 – c2 Ne7 – g6 11. d3 – d4

سفید پس از خودداری از تاخت زدن فیل ، در مرکز صفحهٔ شطرنج دست به یورش می‌برد ؛ ولی در این میان ، سیاه با اسبانش به تقویت جناح شاه پرداخته است .

11. ... Nf6 – g4 12. 0-0 e5Xd4!
13. c3Xd4 Ng4XBe3 14. f2XNe3 a7–a6 15. a2 – a4

حرکت مهمی که تهدیدی است به زندانی کردن فیل *b6*

15. ... Bb6 – b5

> اگر *16. Nd2 – c4* ، آنگاه *Ba5 – b4* ، و در پی آن *b5* و *C6* و یورشی بسیار نیرومند بر حریف .

16. Rf1 – f2! b7-b5 17. Nd2-f1 c7 - c5

> به نظر می‌آید که این پیشروی سیاه شتابزده انجام گرفته باشد ؛ بهتر آن بود که این پیشروی ، نخست با حرکت *Ba5 – b4* ... .17 ، یا *Qd8 – e7* ... .17 ، و در پی آن با حرکت *Ra8 – c8* ... .18 انجام می‌گرفت .

18. d4Xc5! d6Xc5

پس از این حرکت ، سفید با دو پیادهٔ دوبل در ستون « *e* » می‌ماند، اما کوشش خواهد کرد تا خود را با این شرایط وفق داده و در بکارگیری آنان به شکل مطلوب بهره جوید .

19. Qd1 – d5 Qd8 – c7 20. Qd5 – h5

وزیر سفید یک موضع یورشی عالی به دست آورده است ، و سیاه برای پرهیز از مات شدن باید پیادهٔ رخ را پیش براند و در این صورت قلعهٔ وی بشدت تضعیف می‌شود .

20. ... h7 – h6 21. e4 – e5

اسب *g6* همراه با یک پیاده در خطر از میان برداشته شدن به وسیلهٔ فیل است ، بدین جهت در موضع عقبتر جای می‌گیرد .

21. ... *Ng6 – e7* *22. Nf3 _ g5*

سیاه نمی‌تواند اسب سفید را بردارد زیرا که بیم مات‌شدن وی در خانهٔ *h7* می‌رود ، و از سوی دیگر از آنجا که پیادهٔ *f7* در معرض هجوم سه مهره ـــ و فقط مورد پشتیبانی دو مهره است ـــ در معرض خطر است .

22. ... *Bd7 – e6* *23. Bc2 – h7+* *Kg8 – h8* *24. Bh7 – e4 !*

سفید از نظر زمان یک گام ارزشمند به سود خود به ثبت می‌رساند ؛ به یک رخ سیاه حمله می‌برد در حالی که شاه سیاه در معرض آسیب‌پذیری قرار دارد .

24. ... *Ra8 – b8* *25. aXb5!!* *aXb5*

اگر

25. ... *RXb5*
26. NXBe6 *f7XNe6* *27. RXRf8+*

و پیروزی از آن سفید است .



26. Rf2 – f6!!

و این ، اوج ترکیب بازی سفید است که سرآغاز مرحلهٔ پایانه را می‌گشاید . او سیاه را در سه حرکت تهدید به مات می‌کند و تنها یک راه برای پرهیز از آن می‌ماند .

26. ... *Ne7 – g8*
27. Rf6XBe6 *g7 - g6*

که بهترین دفاع است .

اگر

27. ... *f7XRe6*
28. Qb5 – g6 *Ng8 – f6* *29. e5XNf6* *g7Xf6*
30. Qg6Xh6+ *Kh8-g8* *31. Be4-h7+* *Kg8-h8*
32. Bh7 – f5+ بطنی ، *Kh8 - g8*
33. Bf5Xe6+

و سیاه را مجبور به رهاکردن بازی می‌کند .

28. Re6Xg6 *f7XRg6* *29. Qh5Xg6*

سفید با این حرکت ، تهدید به گرفتن فیل سیاه می‌کند : *30. RX Ba5*

30. ... *QXRa5* *31. Qg6 – b7+* مات

29. ... *Rb8 – b6* *30.e5-e6* *Qc7- e7*

اکنون سیاه راه را بر پیادهٔ *e6* می‌بندد و اسب *g5* را تهدید می‌کند .

31. Ra1XBa5 *h6XNg5*

اسب « مخوف » که از ۹ حرکت در معرض یورش حریف است سرانجام از میدان نبرد زدوده می‌شود ؛ و ناپدید شدن وی درامی را که او خود یکی از مهره‌های عمدهٔ آن بوده است به پایان می‌رساند .

32. Qg6 – h5+ *Kh8 – g7* *33. Ra5 – a7!*

و این حرکت پایانبخش است . سیاه بازی را رها می‌کند .

اینک خطر وزیر سیاه را تهدید به مرگ می‌کند .

33. ... *QXRa7* *34.Qb5 – b7+* *Kg7-f6*
35. QXQa7

و راه حل دیگر زیر ، بازی را در سه حرکت به سود سفید به پایان می‌برد .

33. ... *Rf8-e8* *34. Qb5-g6+* *Kg7-b8*
35. Qg6 - b7+ *QXQb7* *36. RXQb7+* مات

بازی اسکاتلندی

حرکتهای نخست :

1. e2-e4 *e7-e5* *2. Ng1-f3* *Nb8-c6* *3. d2-d4*

نخستین بار در سال ۱۸۲۴ در مسابقهٔ میان شهر ادیمبورگ و لندن بازی شد و از آن هنگام تاکنون باتداومی نسبی مطرح شده است . قهرمانان بزرگی چون آلخین نیز این روش بازی را در فرصتهای گوناگون به کار گرفته‌اند ، هر چند که هیچگاه بسان مرکب مبارزاتی برگزیده در نیامده است . در این بازی نیز بسان بازی پیشین ، نمی‌توان پیادهٔ پیشکش سفید را از میان برنداشت ، و گرنه بازیکن سیاه خود را بی‌درنگ در موقعیت ناتوانتری خواهد یافت .

- **گونهٔ نخست :**

3. ... *e5Xd4* *4. Nf3Xd4* *Bf8-c5*

5. Bc1-e3	*Qd8-f6*	*6. c2-c3*	*Ng8-e7*
7. Bf1-b5	*Bc5XNd4*	*8. c3XBd4*	*Qf6-g6*

9. 0-0 *d7-d5* *10. Nb1-c3* *d5Xe4* *11. Qd1-c2* *0-0*

با یک بازی تقریبا مساوی .

- **گونهٔ دوم ـ تک « بلومن فلد »**

3. ...	*e5Xd4*	*4. Nf3Xd4*	*Bf8-c5*
5. Bc1-e3	*Qd8-f6*	*6. Nd4-b5!*	*Bc5XBe3*
7. f2XBe3	*Qf6-h4+*	*8. g2-g3*	*QXe4*

9. Nb5Xc7+ *Ke8-d8* *10. NXRa8* *QXRh1* *11.Qd1-d6*

با تهدید به مات در خانهٔ *f8*.

11. ... *Ng8-f6* *12. Nb1-d2*

برای جلوگیری از *Qf3* .

12. ... *Nf6-e8!* *13. Qd6-f4* *Qh1-d5* *14. 0-0-0* *Qd5-e5*

با مطرح کردن بده ـ بستان هر دو وزیر ؛ پس از زدودن ایندو ، اسب سفید خانهٔ *a8* ، که راه گریزی ندارد ، ممکن است به آسانی از میان برداشته شود . به این دلیل ، سفید از وزیر به وزیر کردن چشم می‌پوشد .

15. Qf4Xf7 *Qe5Xe3* *16. Kc1-b1* *Qe3-e7*

با برتری سیاه ، او یک موضع هجوم ناپذیر دارد زیرا که مجبور است در دفاع بازی کند و باید نگران آن باشد که پیادهٔ *d7* را با شتاب پیش نراند ، بلکه اندکی دیرتر، یعنی آنگاه که هر دو وزیر از تخت شطرنج زدوده شوند .

- **گونهٔ سوم**

3. ...	*e5Xd4*	*4. Nf3Xd4*	*Ng8-f6*
5. Nb1-c3	*Bf8-b4*	*6. Nd4XNc6*	*b7XNc6*
7. Bf1-d3	*d7-d5*	*8. e4Xd5*	*Qd8-e7+*

9. Qd1-e2 *Qe7XQe2* *10. Bd3XQe2* *c6Xd3* *11.Bc1-d2*

بازی مساوی .

یک بازی دیگر

1. e2-e4	*e7-e5*	*2. Ng1-f3*	*Nb8-c6*
3. d2-d4	*e5Xd4*	*4. c2-c3*	
4. ...	*d4Xc3*	*5. Nb1Xc3*	*d7-d6*

این روش نشان می‌دهد که سیاه مایل است در انتظار حملهٔ حریف به خوبی سنگربندی کند .

6. Bf1-c4 *Bc8-e6*

همین احتمالا بسنده می‌کند تا تعادل بازی را حفظ کند ، به شرط آنکه ادامهٔ بازی به درستی انجام گیرد .

7. Bc4XBe6 *f7XBe6* *8. Qd1-b3* *Qd8-c8*

بهتر بود *8. ...* *Qd8-d7*

با پیامد زیر

9. Qb3Xb7 *Ra8-b8* *10. Qb7-a6* *Bf8-e7*
11. 0-0 *Be7-f6*

و با رسیدن به چنین موقعیتی ، برای سیاه جای شکوه‌ای نمی‌ماند .

9. Nf3-g5 *Nc6-d4?*

سیاه برای پاتک نیازمند نیروست ؛ با این روش کاری نمی‌کند جز اتلاف وقت گرانبها، که سفید از آن به نحو گسترده‌ای بهره خواهد گرفت .

در اینجا سیاه می‌توانست حرکت *10. ... Nc6-d8!* را بازی کند که حرکتی نیرومند و کاملا آرامش‌بخش می‌باشد .

10. Qb3-a4+ *Nd4-c6* *11. Nc3-b5!* *a7-a6*

سیاه ، کاری نمی‌کند جز پاشیدن نمک بر روی زخم .

و اما حرکت *11. ... Ke8 - d7* نیز برای دفاع در برابر حرکت تهدیدآمیز *12. Ng5X e6* اندکی تسکین دهنده است .

12. Ng5Xe6 *Ke8-d7*

پس از

12. ... *a6XNb5* *13. QXRa8!* *Qc8XQa8*
14.Ne5Xc7+

و سفید همراه با بازی برتر ، وزیر حریف را می‌گیرد .

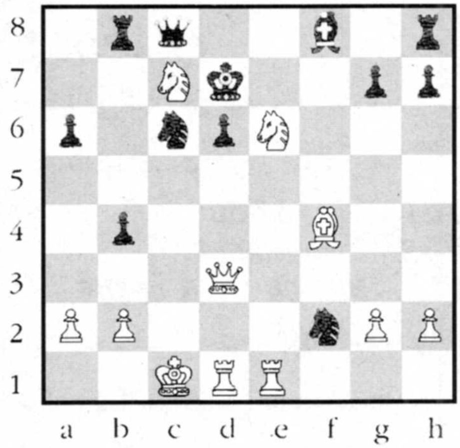
13. Nb5Xc7 *Ra8-b8* *14. Bc1-f4*

به نیت پیادهٔ *d6* . شاه سیاه در میان دو پاسبان سفید سیمای واقعا زار و نزاری پیدا کرده است .

14. ... *Ng8-f6* *15. 0-0-0* *b7-b5* *16. Qa4-a3*

فشار سفید بر پیادهٔ *d6* به سرعت به اوج خود می‌رسد .

16. ... Nf6Xe4 17. Rh1-e1 b5-b4 18. Qa3-d3 Ne4Xf2



در این میان سفید مات شدن سیاه را در هفت حرکت اعلام می‌دارد .

19. Qd3Xd6+!!	*Bf8XQd6*
20. Rd1XBd6+	*Kd7-e7*
21. Ne6-d8+	
22. Re1XNe5+	*KXRd6*
23. Re5-f5+	*Rd6-e7*
24. Rf5-f7+	*Ke7XNd8*
25. Bf4-g5+!	مات

یک مات واقعا شگفت انگیز .

دفاع آلخین

حرکتهای نخست : *1.e2-e4 Ng8-f6*

این روش دفاعی به نیت هوشمندانهٔ جذب پیاده‌های حریف به سوی خود ـــ و تا آنجا که ممکن است در آغاز بازی ـــ به وجود آمده است ؛ به عبارت دیگر ، بسان شمشیربازی که حریف را به نمایش شایستگی خود فرا می‌خواند تا آنگاه در زمان و مکان مناسب بر او ضربه بنوازد . دام ، اسبی است که همهٔ عرض صفحه را می‌پیماید و به تنهایی پیاده‌های مرکزی حریف را در پی خود می‌کشد . این روش دفاع آسانی نیست زیرا که همهٔ بازی بر لبهٔ تیغ گام برمی‌دارد و یک یا دو حرکت نادرست بس است تا تمام سازماندهی فرو ریزد .

- **روش نخست**

2. e4 – e5 Nf6-d5 3. c2-c4 Nd5-b6
4. d2-d4 d7-d6 5. f2-f4 ?

واقعا شگفت انگیز است ! پنج حرکت پیاپی پیاده در آغاز بازی !

5. ... d6Xe5 6. f4Xe5 Nb8-c6 7. Bc1-e3

و نه : *7. Ng1-f3* ، زیرا که با فیل سیاه در خانهٔ *g4* زمینگیر می‌شود .

7. ... Bc8 – f5

همانگونه که می‌بینیم سیاه در گسترش مهره‌های خود پیش است .

8. Nb1- c3 e7-e6 9. Bf1-e2 Qd8-d7

10. Ng1-f3 0-0-0 11. 0-0 f7-f6 12. e5Xf6 g7Xf6

برتری با سیاه است و می‌تواند پیامد بازی را بر اساس خواست خود تحمیل کند .

- **روش دوم**

سفید بی‌گمان می‌توانست با هوشیاری بیشتری بازی کند و به روش زیر از درافتادن به دام خطرناک خودداری کند :

2. e4-e5 Nf6-d5 3. d2-d4 d7-d6
4. Ng1-f3 Bc8-g4! 5. Bf1-e2 Nb8-c6
6. 0-0! e7-e6 7. c2-c4 Nd5-b6 8. e5Xd6

این بده ـ بستان نتیجهٔ بدی به بار نمی‌آورد ، ولی از آنجا که حفظ پایدار مهرهٔ خانهٔ *e5* دشوار می‌نماید اجباری است .

8. ... c7Xd6 9. d4-d5!

حرکتی که برای سفید امتیاز خواهد آورد .

اگر

9. ... Bg4XNf3 10. Be2XBf3 Nc6-e5?
11. d5Xe6 f7Xe6 12. Bf3Xb7 Ra8-b8
13. Bb7-a6

و سفید با یک پیادهٔ بیشتر در برتری است .

یک بازی دیگر

1. e2-e4 Ng8-f6

حرکتی کمیاب ؛ انگار که سیاه بر آن است که یک بازی پست‌تر ارائه کند ، که همواره به معنای باختن بازی نیست .

2. e4-e5 Nf6-d5 3. d2-d4 d7-d6 4. c2-c4

شرط احتیاط چنین حکم می‌کرد : *4. Ng1-f3 Bc8-g4 5.Bf1-e2*

سفید ریسک نمی‌کند ، در حالی که با پیگیری بازی بر اساس تئوری ، به وضعیتی درمی‌غلطد که بسان تیغ دودم است که دربارهٔ آن خود تئوری هنوز چیزی ابراز نکرده است .

4. ... Nd5-b6 5. f2-f4 Bc8-f5

با گستردن یک دام بسیار ظریف .

اگر

6. Bf1-d3	*Bf5XBd3*	*7. Qd1XBd3*	*d6Xe5*
8. f4Xe5	*c7-c5*	*9. d4-d5*	*e7-e6*
10. Nb1-c3	*Qd8-b4+!*	*11. g2-g3*	*Qb4Xc4*

با یورش به بنیان سفید از پشت سر .

6. Nb1-c3	*d6Xe5*	*7. f4Xe5*	*e7-e6*
8. Ng1-f3	*Bf8-e7*	*9. Bf1-e2*	*0-0*
10. 0-0	*f7-f6*	*11. Bc1-f4*	

ماجراجویی ادامه می‌یابد . سفید حرکتهای خود را جابه‌جا کرده است و این امر سیاه را بر آن می‌دارد تا از آن بهره جوید .

11. ... *Nb8-c6* *12. e5Xf6* *Be7Xf6* *13. d4-d5*

اکنون هر دو رقیب روی شنهای روان قرار گرفته‌اند و کوچکترین گام خطا می‌تواند پایه‌های بازی حریف را در هم بریزد .

13. ... *Nc6-a5* *14. Nf3- e5* حرکت لازم

حرکت *14. Nf3-d4* به دلیل زیر حرکت بدی می‌بود .

14. ... *Na5Xc4* *15. Nd4Xe6* *BXNe6*

16. d5XBe6 *Nc4Xb2* با برتری گرفتن سیاه .

14. ... *Bf6XNe5*

سیاه می‌خواهد به هر قیمتی که شده بازی را ببرد و کوشاست که آن را به پیچیدگیهای سختی بکشاند .

حرکت *Qd8-e7* *14. ...* آسانتر بود ، و امتیاز به بار می‌آورد .

15. Bf4XBe5 *Na5Xc4* *16. Be2XNc4* *Nb6XBc4* *17. Be5Xg7!*

با کوشش در زدودن پیاده‌های پوشانندهٔ شاه سیاه . *17. ...* *Nc4-e3*

اینک بازی به اوج خود می‌رسد .

پیامد زیر برتر نبود :

17. ... *KXBg7* *18. Qd1-d4+* *Kg7-g8* *19. QXNc4*

پس از

18. Qd1-d4	Ne3-c2	19. Qd4-e5	Qd8-e7
	20. Bg7-b6	Qe7-f6	

و سفید بازی خوبی در پیش ندارد .

18. ... Ne3XRf1 19. Bg7XRf8 Nf1Xh2! 20. Bf8-c5 ?

خطایی در ارزیابی . سفید که به خاطر ضعف خانه‌های سیاه اردوگاه حریف «هیپنوتیزم» شده است ، میل دارد فیل سفید را حفظ کند و متوجه خطری که شاهش را تهدید می‌کند نیست .

پس از

20. KXNb2	QXBf8	21. g2-g4	Qf8-b6+
22. Kb2-g3	Qb6-g5	23. Ra1-b1	

و بازی سفید بدتر از بازی سیاه نیست .

20. ...	Nh2-g4	21. d5Xe6	Qd8-h4
22. e6-e7	Qh4-h2+	23. Kg1-f1	Qh2-f4+
	24. Kf1-g1 ?		

خطای قاطع .

24. ...	Ra8-e8	25. Qe2-f3	Qf4-h2+
	26. Kg1-f1	Qh2-h5!	

با این حرکت از همهٔ مهره‌هایش دفاع می‌کند و سفید را با کیش دو دم اسب خود در خانهٔ *h2* تهدید می‌کند . حال حمله به خانه‌های سفید غیر قابل دفع می‌شود .

27. Qf3-d5+ Kg8 - g7 28. Qd5- d4+ Kg7-g6 29. Nc3-e2

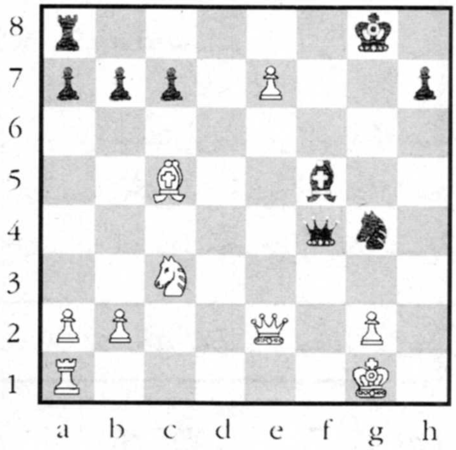
اکنون لازم است قبل از یورش ، در اندیشهٔ دفاع خود بود .

29. ... Qh5-h1+ 30. Ne2-g1 b7-b6!

که باعث از هم گسیختگی نیروهای سفید می‌شود .

31. Qd4-d8	Ng4-f6	32. Bc5-a3	Bf5-e4!
	33. Qd8-d2	c7-c5!!	

پایان بازی ! افزون برگرفتن پیادهٔ *e7* که امیدهای سفید بر آن نهفته بود ، نیز امکان پیشروی پیادهٔ *c5 – c4* هست که می‌تواند نقطهٔ پشتیبانی بر فیل سیاه باشد .



34. b2 - b4 *c5- c4*

35. b4-b5 *Be4-d3+*

سفید بازی را رها می‌کند . این بازی به لحاظ خصوصیت رزمجویانه‌اش نمونهٔ بارزی است از سبک کورچنوی .

دفاع فرانسوی

حرکتهای نخست :

1. e2-e4 *e7-e6*

دفاع فرانسوی آنگاه به وجود آمد که بازیکنان متوجه شدند که سیاه می‌تواند به جای آنکه پیادهٔ شاه را در دو گام پیش براند ، در پاسخ به حرکت حریف ـ و ممانعت از یورش مستقیم بر *f7* که همواره نقطهٔ ضعف آن بود ـ تنها یک گام جلو براند . این دفاع امروزه یکی از گونه‌های دفاعی است که بیش از همه مورد استفاده قرار می‌گیرد ؛ بسان همهٔ بازیهای مدرن ، پیشروی پیاده‌های مرکزی را به تأخیر می‌اندازد تا این پیشروی پس از گسترش مهره‌های خود در مرحلهٔ بعدی صورت پذیرد .

این استراتژی در برگیرندهٔ سود و زیانهایی است که تاکنون کسی نتوانسته به درستی مشخص کند که کدامیک به سود یک رنگ و کدامیک به سود رنگ دیگر است .

در اینگونه دفاع ، ابتکار عمل ، فضای مانور کردن ، و حکمرانی بر مرکز ، از آن سفید است ، بنابراین می‌تواند زمان مناسب را برای تک برگزیند .

سیاه در حیطهٔ خویش می‌ماند ، مهره‌های خود را به بهترین وجه می‌گستراند ، و در انتظار تک حریف می‌ماند تا آن را دفع کرده و آنگاه بر او پاتک زند ؛ فضای کمتری در اختیار دارد ، و باید ابتکار عمل حریف را پی در پی تحمل کند ؛ طبعا در برابر این همه دشواری به پایداری بسیاری نیاز است . او تنها با انجام بهترین حرکات ، و با دفاع هوشمندانه می‌تواند با نتیجهٔ خوب با یورشهای حریف روبرو شده و در مرحلهٔ پایانی بر او برتری گیرد .

این دفاعی است که باید به خوبی شناخت . همچنین از سوی استادان هم به خاطر گونه‌های سرشاری که عرضه می‌کند به کار می‌رود .

- **گونه نخست**

2. d2-d4 *d7-d5*

این حرکت بهترین حرکتی است که سیاه می‌تواند در برابر هرگونه تک حریف انجام دهد . سفید با گرفتن این مهره وضعیت را ساده می‌کند و بازی راحتی را پی می‌گیرد که دیگر می‌تواند در بلند مدت همچنان ابتکار عمل را حفظ کند .

حرکت *4. Bf1-d3* ضعیف‌تر می‌بود .

4. ...	*e6Xd5*	*5. Bc1-g5*	*Nb8-c6*

آنگونه که بدوا به نظر می‌آید ، سفید نمی‌تواند پیادهٔ *d5* را اینگونه بگیرد .

6. Bg5XNf6	*QXNf6*	*7. Nc3Xd5*

زیرا که

7. ...	*Qf6-d8*	*8. Nd5-e3*	*Qd8Xd4*
9. Qd1XQd4	*NXQd4*	*10. 0-0-0*	*Bf8-c5*
11. Ne3-d5	*Nd4-e6*		

و سیاه تساوی به دست خواهد آورد .

6. Bf1-b5	*Bf8-e7*	*7. Ng1-e2*	*0-0*
8. 0-0	*a7-a6*	*9. BXNc6*	*b7XBc6*
10. Ne2-g3	*h7-h6*	*11. Bg5XNc6*	

زدن اسب بسان نیرومندترین پیامد تک به شمار می‌رود ، زیرا که با عقب‌نشینی فیل ، زمان ارزشمندی از دست می‌رود و افزون بر این به این علت که در موقعیتی که در چشم‌انداز است اسبهای سفید بازی مؤثرتری از فیلهای سیاه ارائه خواهند کرد .

11. ... *Be7XBf6*

و بازی مساوی است .

- **گونه دوم**

2. d2-d4	*d7-d5*	*3. e4Xd5*	*e6Xd5*
4. Bf1-d3	*Nb8-c6*	*5. c2-c3*	*Bf8-d6*
6. Ng1-f3	*Ng8-e7*	*7.Qd1-c2*	*Bc1-g4*

8. Nb1-d2	*Qd8-d7*	*9. 0-0*	*f7-f6*
10. Rf1-e1	*g7-g5*		

و بازی به سود سیاه است .

- **گونهٔ سوم**

2.d2-d4	*d7-d5*	*3. Nb1-c3*	*Ng8-f6*
4. e4-e5	*Nf6-d7*	*5. Nc3-e3*	*c7-c5*
6. c2-c3	*Nb8-c6*	*7. f2-f4*	*Qd8-b6*
8. Ng1-f3	*f7-f6*	*9. g2-g3*	*c5Xd4*
10. c3Xd4	*f6Xe5*	*11. f4Xe5*	*Bf8-b4+*
12. Ne2-c3	*0-0*	*13. Bf2-g2*	

و سیاه بازی خوبی در پیش دارد .

- **گونهٔ چهارم**

2. e4-e5

هدف از این تک ، که از دیرباز به کار می‌رود ، گشودن ستون شاه به روی رخ خویش است .

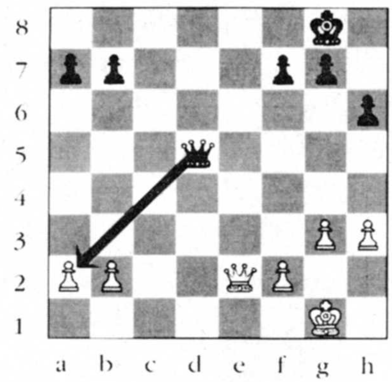
2. ...	*c7-c5*	*3. f2-f4*	*Nb8-c6*
4. Ng1-f3	*f7-f6*	*5. e5Xf6*	*Ng8Xf6*
6. g2-g3	*Bf8-e7*	*7. Bf1-g2*	*Qd8-c7*
8. 0-0	*0-0*	*9. Nb1-c3*	*a7-a6*
10. b2-b3	*b7-b5*	*11. Qd1-e2*	*Bc8-b7*
12. d2-d3	*Nc6-d8*	*13. Qd1-e2*	*Nd8-f7*
14. Nc3-d1	*Ra8-e8*		

با موقعیت نامطمئن برای هر دو بازیکن .

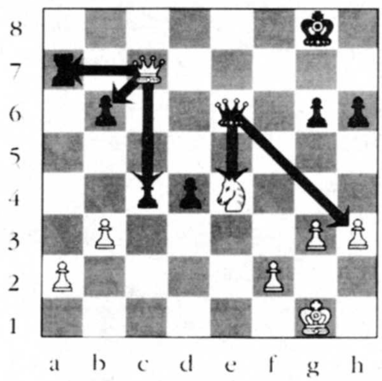
پاسخ معماها

صفحهٔ ۱۳

۱)



۲)



صفحهٔ ۱۵

۱)



۲) سرباز سفید می‌تواند اسب یا فیل سیاه را به دام بیندازد .

صفحهٔ ۱۹

بله شاه کیش و مات است . شاه نمی‌تواند به مربع ایمنی حرکت کند . اگر او یک مربع به سمت چپ حرکت کند او توسط سرباز سیاه کیش می‌شود ، اگر او به طور مورب به سمت جلو حرکت کند او هنوز توسط وزیر سیاه کیش می‌باشد . هیچ مهرهٔ سفیدی که بتواند کیش را بلوک کند وجود ندارد و وزیر سیاه نیز نمی‌تواند به دام بیفتد .

صفحهٔ ۲۵

۱) رخ سفید می‌تواند وزیر یا فیل سیاه را به دام بیندازد .

۲) رخ سفید می‌تواند فیل سیاه را در سمت راست بدون اینکه توسط سرباز سیاه به دام بیافتد به دام بیندازد .

۳) رخ سیاه پشتیبان فیلی که تحت حملهٔ وزیر سفید و اسبی که تحت حمله رخ سفید است ، می‌باشد .

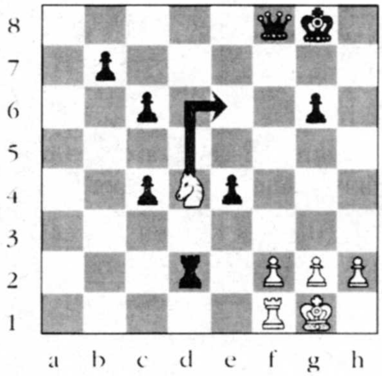
صفحهٔ ۲۸

شکل سمت راست : حرکت سفید یک تاخت خوب می‌باشد چرا که وزیر ۹ امتیازی را به دام انداخته و رخ ۵ امتیازی را از دست می‌دهد .

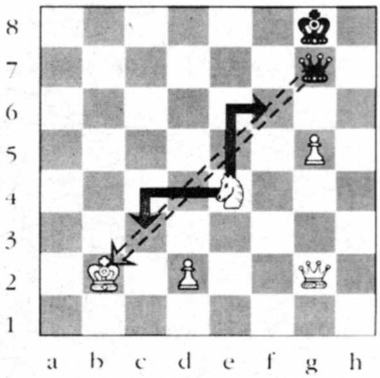
شکل سمت چپ : سفید یک تاخت بد داشته است . او سرباز یک امتیازی را به دام می‌اندازد اما فیل ۳ امتیازی را از دست می‌دهد .

صفحهٔ ۳۱

جواب شکل سمت راست :

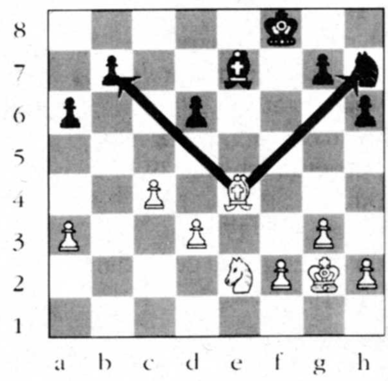


جواب شکل سمت چپ : اسب سفید می‌تواند از دو راه زیر جلو کیش شدن را بگیرد .



صفحهٔ ۳۳ و ۳٤

۱)



۲) فیل سفید در حمله و در دوراهی است .

۳) اگر رخ سیاه به گوشهٔ سمت چپ صفحه حرکت کند او از به دام افتادن فرار می‌کند و از حملهٔ اسب سیاه محافظت می‌کند .



صفحهٔ ٣٦

سفید نمی‌تواند به قلعه برود به خاطر اینکه شاه او در حالت کیش توسط اسب سیاه است . سیاه می‌تواند از طرف شاه به قلعه برود ، اما از طرف وزیر بدلیل اینکه رخ آن طرف حرکت کرده نمی‌تواند به قلعه برود .

صفحهٔ ٤٤

این حرکت **Be4** نوشته می‌شود .

صفحهٔ ٤٧



اگر وزیر سفید از بازی خارج شده بود بازی پات می‌شد . اما شاه سفید نمی‌تواند بدون قرار گرفتن خودش در کیش حرکت کند .

برای پات شدن باید وزیر سفید به **G7** حرکت کند و سرباز سیاه را به دام بیاندازد . این حرکت شاه سیاه را در حالت کیش قرار می‌دهد . برای فرار از کیش شدن شاه سیاه مجبور است وزیررا به دام بیندازد . در نتیجه بازی پات می‌شود .